ΘΕΜΑ: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ... ΧΑΡΤΙ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master



CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 137 ΜΑΡΤΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 5,28 € 1.800 ΔΡΧ.

QUAKE III: TEAM ARENA

KILL' EM ALL!





ONI



OPSYS



PROJECT IGI



PRO RALLY 2001

- Γλώσσα
- Μουσική
- Γενικές γνώσεις
- Βιολογία
- Φυσική
- Πολιτισμός
- Μαθηματικά
- Γεωγραφία
- Θρησκευτικά
- Ιστορία
- Πληροφορική
- Χημεία

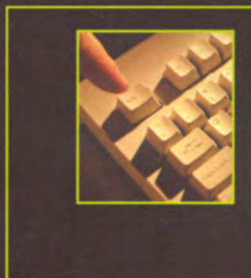


5ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET

Μετρήστε τις γνώσεις σας και συναγωνισθείτε με παιδιά της ηλικίας σας.



Δικαίωμα συμμετοχής έχουν μαθητές από την Ε΄ Δημοτικού έως και τη Γ΄ Λυκείου.



Επίσης δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλα τα παιδιά που φοιτούν σε σχολεία της Ελλάδας, της Κύπρου και του εξωτερικού.



Δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις στη χρήση των υπολογιστών ούτε προσωπικός λογαριασμός στο Internet.

η μεγάλη αναμέτρηση γνώσεων μέσω Internet

Δευτέρα 12 έως Κυριακή 18 Μαρτίου 2001

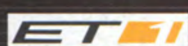


ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ Ο "ΛΥΣΙΑΣ" ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΕΝΑ ΧΡΗΜΑΤΙΚΟ ΠΟΣΟ ΣΕ ΙΔΡΥΜΑΤΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΠΑΙΔΙΩΝ.

Με την υποστήριξη των:



Χορηγοί επικοινωνίας:





Οροι και αίτηση εγγραφής στο www.lysias.gr
Πληροφορίες στο τηλέφωνο: 6108000, εσωτ. 203,
κ. Μαρία Αλιβέρτη (e-mail: info@lysias.gr)

Οργάνωση:





ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

INTERNET e-free international

Η ΠΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ INTERNET

- :-) ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
- :-) ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ
- :-) ΔΩΡΕΑΝ 24ωρη ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
- :-) **ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΟΛΑ** ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ & ΔΙΕΘΝΗ SITES

30 ΩΡΕΣ

1 ΜΗΝΑΣ

ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ INTERNET ΜΟΝΟ ΜΕ

2.360 ΔΡΧ.



ΧΩΡΙΣ ΔΕΣΜΕΥΣΕΙΣ, ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ

http://www.compulink.gr e-mail:info@compulink.gr

ΑΘΗΝΑ: Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, Τ.Κ. 117 42, ΤΗΛ.: (01) 924.9761, FAX: (01) 924.9290
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, Τ.Κ. 546 24, ΤΗΛ.: (031) 287.610, 284.864, FAX: (031) 282.663

compulink NETWORK

Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν



ΜΙΑ ΕΠΙΚΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ, ΠΟΥ ΜΙΛΑ ΓΙΑ ΒΙΑΙΑ ΠΑΘΗ, ΤΗ ΔΙΧΑΣΜΕΝΗ ΠΙΣΤΗ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΕΜΦΥΛΙΟ ΠΟΛΕΜΟ

Στην άλλοτε πανίσχυρη αυτοκρατορία του Αλ Ρασάν, ο βασιλιάς Αλμάλικ της Καρτάδα βρίσκεται στην εξουσία, προσθέτοντας τη μια πόλη μετά την άλλη στο βασίλειό του. Στο πλευρό του έχει πάντα τον διαβόητο Αμάρ ιμπν Καϊράν - ποιητή, διπλωμάτη, στρατιώτη και δολοφόνο. Η κυριαρχία της Καρτάδα απειλείται μόνο από τους φιλόδοξους Τζαδίτες βασιλιάδες του Βορρά, που ανυπομονούν να ανακτήσουν τη γη που κατείχαν κάποτε.

Αλλά η γη των Τζαδιτών είναι διαιρεμένη, ενώ ο επικεφαλής του τζαδιτικού στρατού, ο ξακουστός Ροντρίγκο Μπελμόντε, και η στρατιωτική ομάδα του έχουν εξοριστεί. Έτσι, στην πανέμορφη παραλίμνια πόλη της Ραγκόσα, ο Ροντρίγκο και ο Ιμπν Καϊράν συναντιώνται και υπηρετούν για ένα διάστημα τον ίδιο μονάρχη.

Μάρτυρας σε όσα διαδραματίζονται ανάμεσα στους δύο άντρες γίνεται η όμορφη, ευφυής θεραπεύτρια Τζεϊχάν, που αναδεικνύεται και η ίδια σε ένα κρίσιμο πρόσωπο, καθώς η χερσόνησος παρασύρεται στο χείλος του ιερού πολέμου...

Από τον κορυφαίο της λογοτεχνίας του φανταστικού Guy Gavriel Kay



Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847, **Κεντρική διάθεση:** Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095, **Web site:** www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Editorial

Την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, η... κόρη μου θα είναι ήδη 2 χρόνων. Αυτό από μόνο του, εκτός από κοσμοϊστορικό γεγονός, αποτελεί και τη σημαντικότερη είδηση στο χώρο των computer games, του Internet και της αγοράς πληροφορικής γενικότερα. Τουλάχιστον δεν είμαι χαζομπαμπάς...

Το Quake III: Arena, όπως και το πρόσφατο επίσημο expansion Quake III: Team Arena που παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό, είναι δύο από τα πράγματα των οποίων την ύπαρξη πρέπει οπωσδήποτε να αποκρύψω από τη μικρή Πατρίκου. Δεν ξέρω, βέβαια, πώς θα τα καταφέρω, αφού και τα δύο βρίσκονται στον υπολογιστή μου σε περίοπτη θέση, αλλά κάποια λύση θα βρω. Εκεί που είχαμε "χορτάσει" το Arena (ποτέ δεν ήμουν, βέβαια, φανατικός παίκτης, να εξηγούμαστε), ήρθε τώρα να προστεθεί το "Team" για να μας ξανανάψει τα αίματα. Οχι, θα μας άφηνε η id Software να ξαποστάσουμε...

Καπάκι με το Team Arena κυκλοφόρησε, επιτέλους, και το ONI, το οποίο επαναφέρει το street fighting στις οθόνες των PCs. Ούτε κι εγώ θυμάμαι πότε πρωτοκάναμε preview του παιχνιδιού αυτού στο "PC Master". Εκτοτε πολλά πράγματα άλλαξαν, ανάμεσα στα οποία και το ιδιοκτησιακό καθεστώς της Bungie Software. Ισως γι' αυτό το λόγο ψιλοκαθυστέρησε και η κυκλοφορία του τίτλου. Βέβαια, το αποτέλεσμα είναι λίγο ιδιόρρυθμο, αλλά πού θα βρείτε άλλον παρόμοιο τίτλο μετά το Street Fighter;

Η χάρη του "PC Master" έφτασε και στην Κυανή Ακτή και πιο συγκεκριμένα στις Κάννες. Οχι, δεν πήγαμε εκεί για να κάνουμε τα μπανάκια μας (άλλωστε η θερμοκρασία του νερού δεν το επιτρέπει), αλλά για να σας μεταφέρουμε τις τελευταίες εξελίξεις στο χώρο του gaming και ιδιαίτερα του on-line gaming. Μάθετε, λοιπόν, πού και πώς θα τσακίζετε τους on-line αντιπάλους σας το 2001, ρίχνοντας μια προσεκτική ματιά στο σχετικό άρθρο.

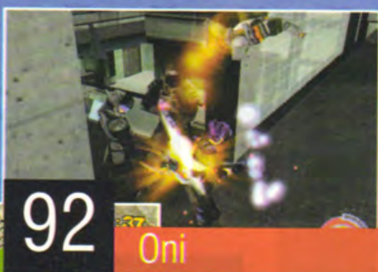
Σας αφήνω τώρα γιατί ο μοχθηρός Κράτσας είναι εφοδιασμένος με ένα Chain-Gun και τον βλέπω να πλησιάζει από τη γωνία με καθόλου φιλικές διαθέσεις...

Γιάννης Πατρίκος

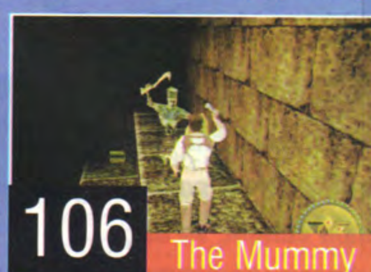
Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία









Game Club









PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος,
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας, **ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Ηλίας Καφούρος, Στάθης Λαμπρόπουλος,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Δημήτρης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Κώστας Μεϊντάνης, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Α. Βασίλογλου, Χ. Γιώτης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη, Κατερίνα Αλουπογιάννη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Να 'μαστε πάλι εδώ. Μετά την προσωρινή απουσία μου από τη στήλη (λόγω ασθενείας), είμαι πάλι έτοιμος να σας πληροφορήσω για τα περιεχόμενα του παρόντος CD-ROM. Είμαι σίγουρος πως θα κινήσουν το ενδιαφέρον των περισσοτέρων και θα σας κρατήσουν απασχολημένους για αρκετό καιρό. Εν αρχή ην τα... demos F1 Racing Championship, Giants: Citizen Kabuto, Oni και Watchmaker. Για τη συνέχεια, πάρτε και 4 trailers: The Insider, Mafia, Seraphim και Warcraft 3. Φυσικά, υπάρχουν και τα διάφορα extras, για τα οποία όμως θα πληροφορηθείτε στη σχετική παράγραφο. Για να δούμε, λοιπόν, πιο αναλυτικά τι θα βρείτε:

Επιμέλεια: Ζε-Ηλίας Καφούρος

Demos

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Εταιρεία: *UbiSoft*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator*

Το άθλημα της Formula 1 είναι ένα από τα πλέον αγαπημένα των εταιρειών Software. Βλέπετε, το κοινό του δημοφιλούς αθλήματος ολοένα μεγαλώνει, οπότε αναλόγως αυξάνεται και το ενδιαφέρον για τα παιχνίδια του είδους. Αυτή τη φορά, λοιπόν, μας έρχεται ένα παιχνίδι από τη UbiSoft, που μας καλεί να γίνουμε (για μια ακόμα φορά) οι καλύτεροι οδηγοί του κόσμου. Διαθέτει την επίσημη άδεια της παγκόσμιας ομοσπονδίας και θα περιέχει έντεκα επίσημα οχήματα, είκοσι δύο οδηγούς και δεκαέξι αγώνες μιας πραγματικής season. Εχει δοθεί πολύ μεγάλη προσοχή στο σχεδιασμό των αγώνων (πίστες), προκειμένου να αποδοθούν όσο το δυνατόν πιο πιστά. Μάλιστα, κάθε πίστα θα είναι πλήρως περιστρεφόμενη (οπτικά) κατά 360°. Με βάση το σχεδιασμό των παραπάνω αλλά και των οχημάτων, το F1 Racing Championship φιλοδοξεί να γίνει ο καλύτερος προσομοιωτής αγώνων της Formula 1. Θα δίνει στους παίκτες την ευκαιρία να αγωνιστούν ενάντια στους καλύτερους οδηγούς, σε πραγματικές συνθήκες. Τι κάθεστε, λοιπόν; Εγκαταστήστε το demo που σας προσφέρουμε και δείξτε τους εσείς ποιος είναι ο καλύτερος οδηγός.





SCREENSHOTS

- Black & White
- Serious Sam
- Clive Barker's Undying

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Εταιρεία: *Interplay*
Απαιτήσεις: *Pentium II 350MHz, 64MB RAM, Direct3D card*

Για το παιχνίδι αυτό θα έχετε ήδη διαβάσει το αναλυτικό review του Νίκου "ΜιαμΜιαμ" Κόντη. Αν όχι, τότε πηγαίνετε αμέσως να το βρείτε. Ακούς εκεί να μην παίρνετε όλα τα τεύχη του "PC Master". Τέλος πάντων, τα demos είναι συνήθως μια καλή ευκαιρία για να διασταυρώνετε αυτά που ακούτε με αυτά που βλέπετε ιδίοις όμμασι. Να σας θυμίσω όμως και δύο πραγματάκια: Το Giants εισάγει ένα νέο στυλ στα παιχνίδια δράσης, καθώς περιέχει και στοιχεία RTS, όπως χτίσιμο βάσεων και διαχείριση πηγών. Απαιτεί από την πλευρά του παίκτη "στρατηγική σκέψη", προκειμένου να καταλάβει τις αδυναμίες του εχθρού και να τον χτυπήσει σε καίρια σημεία. Βέβαια, κύριο στοιχείο του παραμένει η δράση, απλώς δεν είναι τόσο "ωμή". Εσείς επιλέγετε μέσα από τρεις διαθέσιμες φυλές: τους Sea Reapers, τους Meaccaryns και τους Kabuto. Αλλά ας μη φλυαρήσω άλλο. Αλλωστε, στο προηγούμενο "PC Master" αφιερώσαμε έξι ολόκληρες σελίδες σε αυτό το θέμα. Ρίχτε του λοιπόν μια ματιά, πριν ασχοληθείτε με το παρόν demo.



ONI

Εταιρεία: *Bungie*
Απαιτήσεις: *Pentium III 266MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator*

Ενα από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια της περιόδου που διανύουμε. Ουσιαστικά, πρόκειται για ένα 3D παιχνίδι δράσης, με γραφικά που θυμίζουν έντονα Manga. Από την άλλη, δεν βαδίζει στα βήματα των περισσότερων τίτλων του είδους, μια και δεν περιορίζεται μόνο στις ένοπλες μάχες αλλά και σε αυτές σώμα με σώμα. Για το σκοπό αυτό, θα έχετε στη διάθεσή σας αρκετή γνώση πολεμικών τεχνών. Η



όμορφη Konoko λοιπόν σας περιμένει για να ασκήσετε επάνω της απόλυτο έλεγχο και να την οδηγήσετε στην επιτυχία.

Ας μη σας βασανίσω, όμως, άλλο. Εγκαταστήστε το demo, δοκιμάστε το και έπειτα διαβάστε και το αναλυτικό review που θα βρείτε στο παρόν τεύχος (τι νομίζατε, έτσι θα σας αφήναμε;).

THE WATCHMAKER

Εταιρεία: *Trecision*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator*

Πιθανότατα το όνομα αυτό να μη σας λέει τίποτα, αφού μάλλον δεν έχετε ακούσει κάτι σχετικό. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο adventure παιχνίδι, στο οποίο θα ενσαρκώσετε το ρόλο μιας δικηγόρου (Victoria Conroy), αλλά και αυτόν του ειδικού σε παραφυσικές υποθέσεις



Darrel Boone. O απώτερος σκοπός σας είναι ένας από τους πλέον κλασικούς σε computer game: να σώσετε τον κόσμο από την επικείμενη καταστροφή που ετοιμάζει μια ομάδα φανατικών. Η υπόθεσή του από την αρχή καλύπτεται από ένα πέπλο μυστηρίου. Οι δύο πρωταγωνιστές συναντώνται για πρώτη φορά σε ένα studio στο Λονδίνο. Λίγα λεπτά αργότερα, ένα ταξί τούς αφήνει μπροστά από τις πύλες ενός εντυπωσιακού αυστριακού κάστρου. Αποστολή τους είναι να βρουν μια περίεργη συσκευή από μία ομάδα θρησκευτικών φανατικών, πριν από τα μεσάνυχτα. Ειδάλλως, το αποτέλεσμα θα είναι άκρως καταστροφικό για τον πλανήτη μας. Ενα ακόμη ενδιαφέρον στοιχείο του είναι το gameplay, το οποίο επιτρέπει πλήρη ελευθερία κινήσεων στον παίκτη. Εγκαταστήστε λοιπόν το demo και δείτε αν είστε ικανοί να σώσετε τον κόσμο.

PATCHES

- Diablo 2
- Riddle of the Sphinx
- No One Lives forever
- Swat 3

THE INSIDER

Εταιρεία: *Index*
ROLLING DEMO

Το παιχνίδι αυτό μας μεταφέρει στην πόλη του φωτός, το Παρίσι, κάπου στη δεκαετία του '20. Ο χαρακτήρας που υποδύεστε είναι ο Simon, ο οποίος επαγγέλλεται συλλέκτης έργων τέχνης. Μόνο που έχει ένα κακό συνήθειο: δεν του αρέσει να πληρώνει για τα αποκτήματά του και έτσι προτιμά να τα κλέβει! Δεν λέω, καλός τρόπος, αλλά επικίνδυνος! Η ατμόσφαιρα της εποχής αποδίδεται πάρα πολύ καλά, ενώ και ο ήχος δεν θα σας αφήσει παραπονεμένους. Τη μορφή των αποστολών σας φαντάζομαι πως θα την έχετε ήδη καταλάβει. Δείτε πάντως και το παρόν trailer για να καταλάβετε καλύτερα.



DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους Detonator drivers της nVIDIA για τα μοντέλα TNT, TNT2, GeForce 256 και GeForce 2 GTS. Θα δείτε πως τα εν λόγω αρχεία είναι δύο: το πρώτο είναι άμεσα εκτελέσιμο, ενώ το δεύτερο απαιτεί από μέρους σας βήμα προς βήμα εγκατάσταση.

MAFIA

Εταιρεία: *Illusion Softworks*
ROLLING DEMO

Μη μου πείτε πως το άκουσμα της λέξης mafia δεν σας παραπέμπει στην Ιταλία (αν και δεν αποτελεί χαρακτηριστικό αυτής και μόνο της χώρας), σε συμμορίες, σε παράνομες δραστηριότητες κ.λπ. Και δεν έχετε και άδικο, καθώς αυτός ο τίτλος σάς



μεταφέρει σε αυτό ακριβώς το περιβάλλον. Πιο συγκεκριμένα, θα βρεθείτε στην Αμερική της δεκαετίας του '30 και θα παίξετε το ρόλο ενός gangster. Ετσι, λοιπόν, στο 3D περιβάλλον θα πρέπει να αγωνιστείτε προκειμένου να αποκτήσετε τον έλεγχο όλης της περιοχής. Για να το επιτύχετε αυτό, θα

VARIOUS

- DirectX 8.0a
- Game Voice Share

CD-ROM Pages

SOLUTIONS

▸ Dracula 2

πρέπει να ενσαρκώσετε πολλούς ρόλους, όπως αυτόν του εκτελεστή, του οδηγού κ.ά. Μέσα από τις ενέργειές σας, θα κάνετε τον κόσμο να σας φοβάται και να σας σέβεται. Δείτε λοιπόν το παρόν trailer για να διαπιστώσετε περί τίνος πρόκειται.

SERAPHIM

Εταιρεία: *Valkyrie Studios*
Rolling Demo

Ο παρών τίτλος ουδεμία σχέση έχει με τον πρώην αρχιεπίσκοπο. Πρόκειται για ένα 3D παιχνίδι δράσης, στο οποίο παίζετε το ρόλο ενός αγγέλου. Αν θυμάστε, ανάλογο θέμα είχαμε συναντήσει και στο Requiem, το οποίο είχε κυκλοφορήσει πριν



από ενάμιση περίπου χρόνο. Οι μάχες δεν θα γίνονται μόνο επί εδάφους, αλλά και στον αέρα (τι άγγελοι θα ήσασταν αν δεν μπορούσατε να πετάξετε;) και οι εχθροί θα είναι πολλοί και με διαφορετικές δυνάμεις ο καθένας. Ο ρόλος σας θα είναι αυτός ενός έκπτωτου Angel Lord, με τρομερές δυνάμεις αλλά και πάρα πολλούς εχθρούς. Δυστυχώς, την ώρα που έκλειναν τα... MBytes του CD, δεν υπήρχε διαθέσιμο κάποιο playable demo. Οπότε αρκεστείτε προς το παρόν στο παρόν trailer για να πάρετε μια πρώτη εικόνα του παιχνιδιού.

EXTRAS

Και αυτόν το μήνα, τα extras που σας εξασφαλίσαμε είναι πολλά και ενδιαφέροντα, με κυριότερο όλων τις συνέχειες δύο δημοφιλών σειρών της Sierra, δημιουργημένες από φίλους τους. Θα βρείτε ακόμη αρκετά χρήσιμα προγράμματα για την καλύτερη απόδοση του συστήματός σας κ.ά.

▸ **AMIWEB:** Ενας διασκεδαστικός Web browser για τους μικρούς μας φίλους.

▸ **ASHAMPOO:** Εδώ θα βρείτε τα προγράμματα που παρουσιάζονται στο σχετικό άρθρο του παρόντος τεύχους. Αφού λοιπόν διαβάσετε όσα έχει να σας πει ο Μανωλιός, εγκαταστήστε τα για να διαπιστώσετε να σας έλεγε αλήθεια. Σε αντίθετη περίπτωση, σας τον παραδίδουμε, για να τον τιμωρήσετε όπως θέλετε.

▸ **GEFORCE AASET:** Αν διαθέτετε κάρτα γραφικών με chipset GeForce της nVIDIA, τότε με αυτό το προγραμματάκι μπορείτε εύκολα και απλά να τροποποιήσετε τις ρυθμίσεις της.

▸ **HERO 6 DEMO:** Το demo του νέου Quest for Glory, το οποίο όμως δεν μας έρχεται από τη Sierra. Πρόκειται για ερασιτεχνική δουλειά από ομάδα φίλων του παιχνιδιού, η οποία όμως δεν υπολείπεται αυτής της "μαμάς" Sierra.

▸ **MAGIC UPDATE:** Εδώ έχουμε το πρόσφατο update για τη Magic Interactive Encyclopedia, που περιλαμβάνει εκτός των άλλων τα σετ καρτών για τα Invasion και Planeshift.

▸ **NAPSTER 2.0 Beta 9:** Η τελευταία έκδοση του δημοφιλούς προγράμματος ανταλλαγής αρχείων MP3 μια και, απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα, το Napster μάλλον θα αποτελέσει παρελθόν, ως προς τη μορφή που το ξέρουμε σήμερα.

▸ **NBA 2001 Movies:** Εδώ θα βρείτε τέσσερα videos τραβηγμένα μέσα από το παιχνίδι, για να δείτε και εσείς τι περίπου πρέπει να περιμένετε από αυτό. Οσο για το review, περιμένετε μέχρι το επόμενο τεύχος.

▸ **SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER:** Αλλη μια μεγάλη έκπληξη για τους φίλους των adventure games. Το "χαμένο κεφάλαιο" του Space Quest, και μάλιστα σε πλήρη έκδοση. Και αυτό αποτελεί δημιουργία φίλων του παιχνιδιού.

▸ **WEBSHOTS:** Με το πρόγραμμα αυτό έχετε τη δυνατότητα καθημερινής αυτόματης ανανέωσης του desktop σας. Επιπλέον, στο CD θα βρείτε και μια "βιβλιοθήκη", με πολύ όμορφα screenshots, τραβηγμένα από το φυσικό μας περιβάλλον.

▸ **WINAMP 3 Alpha 2:** Τι άλλο από την τελευταία έκδοση του δημοφιλέστατου MP3 player.

▸ **MAXMEMI:** Το μικρό αλλά θαυματουργό αυτό προγραμματάκι θα διατηρεί τη μνήμη του συστήματός σας σε ομαλά επίπεδα.

▸ **UPX:** Αλλο ένα χρήσιμο πρόγραμμα που μπορεί και συμπιέζει τα εκτελέσιμα αρχεία, είτε προγραμμάτων είτε παιχνιδιών.

▸ **WMALIGN:** Και αυτό το πρόγραμμα είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, καθώς μπορεί και κάνει optimize όλα τα εκτελέσιμα αρχεία, αλλά και τα dll αρχεία των παιχνιδιών. Με αυτόν τον τρόπο όλα τρέχουν πιο γρήγορα, χωρίς απαραίτητα να διαθέτετε κάποιο υπέρ-μηχάνημα.

WARCRAFT 3

Εταιρεία: *Blizzard*
ROLLING DEMO

Σίγουρα εδώ δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Η πολυαναμενόμενη συνέχεια της γνωστής σειράς της Blizzard πλησιάζει ολοένα περισσότερο στην κυκλοφορία της. Χαράς ευαγγέλιο λοιπόν για χιλιάδες gamers σε όλη την υφήλιο. Και, από ό,τι όλα δείχνουν, δεν έχουν άδικο, καθώς το αποτέλεσμα αναμένεται κάτι παραπάνω από εντυπωσιακό. Δείτε λοιπόν το trailer, έτσι, για να ... πωρωθείτε περισσότερο οι φανατικοί και να δείτε περί τίνος πρόκειται οι υπόλοιποι. Μάλλον δεν είναι τυχαίο πως πρόκειται για έναν από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους.

PC



Who says business and pleasure don't mix? Theme Park Inc. lets you create, build and manage your own theme park. Ride the roller coaster while hiring and firing staff and ordering more popcorn. Big business has never been so much fun.







www.themepark.ea.com



© 2001 Electronic Arts Inc. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται. Η Electronic Arts, η EAGAMES, το EA GAMES λογότυπο, το Bullfrog λογότυπο και το Theme Park είναι εμπορικά σήματα ή σήματα κατατεθέντα της Electronic Arts Inc. Το EA GAMES™ είναι μάρκα της Electronic Arts™. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται.



ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA

ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS

ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr

ΟΘΟΝΗ ΓΙΑ DVD ΣΕ ΣΧΗΜΑ ΓΥΑΛΙΩΝ

SONY GLASSTRON PLM-A35E

www.sony.com info

Η συσκευή Glasstron PLM-A35E της Sony έχει σχήμα γυαλιών και ζυγίζει μόλις 100 γραμμάρια. Οταν τα συνδέσουμε σε ένα φορητό DVD player και τα φορέσουμε, οι δύο εσωτερικές LCD οθόνες τους δημιουργούν μια "τεράστια", εντυπωσιακή εικονική οθόνη των 52 ιντσών. Η συσκευή διαθέτει, επίσης, ενσωματωμένα στερεοφωνικά ακουστικά κι έτσι μπορούμε να απολαύσουμε σχεδόν παντού τις αγαπημένες μας ταινίες. Ιδανική για όσους θέλουν ένα Home Cinema τσέπης!





ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΠΟΛΥΕΡΓΑΛΕΙΟ

LEATHERMAN WAVE WITH DELUXE LEATHER SHEATH

www.leatherman.com info

Το Wave αποτελεί το κορυφαίο εργαλείο πολλαπλών χρήσεων της Leatherman. Εχει 17 διαφορετικά εργαλεία και περιλαμβάνει σχεδόν τα πάντα. Περιέχει τέσσερις διαφορετικές λεπίδες που ασφαλίζουν, πένσα, αρκετά κατσαβίδια, βελόνα, 2 διαφορετικούς κόφτες καλωδίων, λίμα, πριόνι, ανοιχτήρι και πάρα πολλά άλλα! Είναι αρκετά ελαφρύ (μόνο 224 gr), 100% ανοξείδωτο και έχει σταθερή λαβή, ενώ μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το μαχαίρι χωρίς να χρειάζεται να ανοίξουμε όλα τα εργαλεία. Ερχεται μαζί με μία δερμάτινη θήκη η οποία προσαρμόζεται στη ζώνη μας. Ο,τι πρέπει για τις μικροεπισκευές του υπολογιστή σας!

HANDSPRING HANDHELD PC

HANDSPRING VISOR DELUXE

www.handspring.com info

Το Visor Deluxe της Handspring έχει 8MB μνήμης και μπορεί να αποθηκεύσει χιλιάδες τηλέφωνα, διευθύνσεις, ραντεβού, σημειώσεις κ.λπ., ενώ χρησιμοποιεί το λειτουργικό σύστημα Palm OS κι έτσι είναι συμβατό με τις χιλιάδες υπάρχουσες εφαρμογές για όλα τα μοντέλα της Palm. Εχει τα καλύτερα χαρακτηριστικά του δημοφιλούς Palm, ενώ μπορεί επίσης να επεκταθεί αρκετά, αφού μπορεί να συνδεθεί με κάποιο από τα Springboard modules, τα οποία έχουν τη δυνατότητα να του προσθέσουν επιπλέον μνήμη, modem ή να το μετατρέψουν σε MP3 player, σε δέκτη GPS, σε παιχνιδομηχανή και σε ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Για τη σύνδεση με το PC σας χρησιμοποιεί τη θύρα USB, ενώ είναι συμβατό και με Macintosh.



ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΧΑΝΕΣΤΕ ΠΟΤΕ

GARMIN E-MAP DELUXE GPS

www.garmin.com

info

Αν δεν θέλετε να σταματάτε και να ρωτάτε συνεχώς πού βρίσκεστε και πώς θα πάτε στον προορισμό σας -αν υπάρχει βέβαια κάποιος για να τον ρωτήσετε μέσα στην ερημιά...- τότε χρειάζεστε επειγόντως ένα GPS. Το μοντέλο που σας παρουσιάζουμε έχει φωτιζόμενη οθόνη ανάλυσης 120X160 pixels, για να μπορείτε να το χρησιμοποιείτε και το βράδυ, ενώ τα πλήκτρα κατεύθυνσης σας δίνουν πολύ εύκολη πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες του. Μετράει την ταχύτητά σας και τη μέση ταχύτητα διαδρομής, την απόσταση, ενώ μπορεί να αποθηκεύσει μέχρι και 10 διαδρομές. Είναι πολύ ελαφρύ και μπορείτε να του προσθέσετε επιπλέον χάρτες για όλες τις περιοχές του κόσμου. Καλό σας ταξίδι!







GADGET 3 ΣΕ 1 ΑΠΟ ΤΗ SAMSUNG

SAMSUNG DIGIMAX 35MP3 DIGITAL CAMERA

www.samsung.com

info

Η Samsung κατάφερε να συνδυάσει τρία από τα πιο δημοφιλή gadgets - ψηφιακή φωτογραφική κάμερα, MP3 player και Webcam - σε μία μόνο συσκευή. Με τη σταθερής εστίασης φωτογραφική μηχανή μπορείτε να τραβήξετε φωτογραφίες σε ανάλυση 640X480 pixels, τις οποίες μπορείτε να επεξεργαστείτε αργότερα στον υπολογιστή σας. Ως MP3 Player, θα πρέπει να αποθηκεύσετε τη μουσική σας στην κάρτα μνήμης CompactFlash 8MB που περιέχεται στη συσκευασία. Τέλος, μπορείτε να τη συνδέσετε στο PC σας και με το παρεχόμενο μικρό τρίποδο να μετατραπεί σε μια εύχρηστη Webcam!

ΦΟΡΗΤΟΣ DVD PLAYER PANASONIC

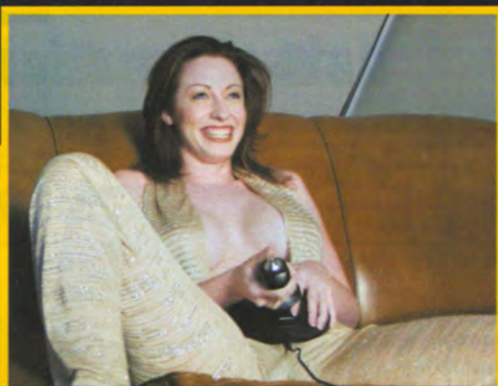
PANASONIC DVD-LV75 PORTABLE DVD PLAYER

www.panasonic.com

info

Το LV75 ανακηρύχθηκε φορητό DVD Video της χρονιάς 2000-2001 από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή Ηχου και Εικόνας - EISA. Διαθέτει έγχρωμη LCD οθόνη 7 ιντσών με δυνατότητα επιλογής λόγου εικόνας 4:3 και 16:9, ενσωματωμένα στερεοφωνικά μεγάφωνα, τηλεχειριστήριο, επαναφορτιζόμενες μπαταρίες ιόντων λιθίου, ενσωματωμένο αποκωδικοποιητή Surround 5.1 καναλιών Dolby Digital / DTS, υποδοχές εξόδου Video/S-Video/Audio Stereo/Audio 5.1 καναλιών και υποδοχή ακουστικών με ρυθμιστικό έντασης. Είναι πολύ ελαφρύ και με φορτισμένες μπαταρίες μπορείτε να δείτε άνετα μία ταινία μεγάλου μήκους.





O GAMER TOY MHNA

Παρουσιάσεις Ελλήνων και ξένων gamers που θα συζητηθούν!



PC aLANes

Παρουσίαση των τόπων συγκέντρωσης των gamers, LAN parties, φωτογραφίες, συνεντεύξεις και παραλειπόμενα.

Power Gamer

PCmaster CD-ROM



MAXIMUM OVERDRIVE

Συμβουλές για hardcore gaming στο maximum και... πέρα από αυτό!



CLANS & LEAGUES

Παρουσίαση των ελληνικών clans και των on-line πρωταθλημάτων & ladders στα δημοφιλέστερα games.

ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΕΤΑΞΥ ΑΛΛΩΝ:

• Vampire: The Masquerade • Championship Manager 00/01 • Odyssey • Dracula 2 • Red Alert 2 • Escape from Monkey Island



ΟΙ... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ

Hints για δημοφιλή παιχνίδια από... gamers που ξέρουν!



ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Τα όπλα του gamer!

ΤΟ ΝΕΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΟΥ ΚΟΙΤΑ ΤΟΝ GAMER ΙΣΙΑ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ!

ΑΚΟΜΑ

- ΧΑΡΤΕΣ
- HINTS & TIPS
- ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΕ ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
- ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ FAQ ΤΩΝ FLYING SIMULATIONS
- ΚΟΜΙΞ: ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ POWER GAMER

...ΚΑΙ ΑΜΕΤΡΗΤΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ!



TOP SECRET

Το μεγάλο section του "Power Gamer" με walkthroughs και strategy guides όπως... δεν τους έχετε ξαναδεί!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΓΕΜΑΤΟ ΔΡΑΣΗ!

"What is the Matrix?", ερώτημα που βασάνισε αρκετό κόσμο μετά την προβολή της ομώνυμης ταινίας. Εμείς, από την πλευρά μας, δεν μπορούμε παρά να σας δώσουμε απάντηση μόνο στο τι είναι το "PC Matrix". Πρόκειται για το "πάντρεμα" των στηλών "PC Games", "PC Νέα" και "Net News", από όπου στο εξής θα ενημερώνεστε για όλες τις εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής. Πάρτε, λοιπόν, το κόκκινο χάπι και ελάτε μαζί μας...

του Ηλία Καφούρου, kafouros@compupress.gr

Οριστικοποιήθηκαν οι φυλές του Warcraft 3

Η Blizzard Entertainment έδωσε στη δημοσιότητα τις λεπτομέρειες των χαρακτήρων του επερχόμενου Warcraft 3. Εκτός αυτού ανακοινώθηκε και το πλήρες όνομα του τίτλου, το οποίο θα είναι Warcraft III: Reign of Chaos. Οι φυλές θα είναι 4, καθεμία από τις οποίες θα είναι εξοπλισμένη με τις δικές της μονάδες (units), ικανότητες και τα δικά της όπλα. Οι races, λοιπόν, θα είναι οι Orcs, Humans, Undead και οι Night Elves. Η φυλή των Demons εξακολουθεί να υπάρχει, αλλά δεν θα μπορείτε να την αναλάβετε. Πάντως, θα τη συναντήσετε σίγουρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τι θα λέγατε, λοιπόν, να δούμε και μερικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν τις 4 playable races;



Ας ξεκινήσουμε με τους εκπροσώπους των περισσότερων από εμάς, τους Humans. Οι Humans, λοιπόν, μάχονται και πάλι για την επιβίωσή τους σε έναν κόσμο πλημμυρισμένο από σκοτάδι και πόλεμο. Βασικό όπλο τους είναι η κυριαρχία τους στην πολεμική πειθαρχεία και τεχνολογία. Μεταξύ των μονάδων τους συναντάμε τους: Footman, Knight, Elven Priest, Elven Sorceress, Dwarven Mortar Team και Dwarven Rifleman. Από τους ήρωες της φυλής ξεχωρίζουν οι Paladin, Arch-Mage, Half-Elven Ranger και Dwarven Mountain King.



Οι σκληροτράχηλοι Orcs, τώρα, ανασυντάχθηκαν και είναι έτοιμοι να αντιμετωπίσουν τους φοβερούς Demons, οι οποίοι κάποτε τους προξένησαν μεγάλη ζημιά. Σημεία υπεροχής τους είναι η άγρια δύναμή τους και το θάρρος στις μάχες. Από τις μονάδες τους ξεχωρίζουν οι Grunt, Troll, Head Hunter (πρόγονοι της φυλής Krats-Arhisintaktus), Wyvern Rider, Shaman και Troll Witch Doctor. Από ήρωες θα πρωταγωνιστήσουν οι Farseer, Blade Master, Tauren Chieftain και Shadow Hunter.

Οι Undead ήρθαν από τα παγωμένα μέρη του Βορρά για να μπουν στο παιχνίδι. Είναι ξακουστοί για την ικανότητά τους να αναπτύσσουν νέες μονάδες κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Ειδικά τα πτώματα των αντιπάλων τους είναι ιδιαίτερα σημαντικά γι' αυτούς, καθώς πολλά spells και ικανότητες εξαρτώνται από τον αριθμό τους. Οι "καλές" units τους είναι οι Dredge, Ghoul, Banshee, Necromancer, Gargoyle και Frost Wyrm. Οι μεγαλύτεροι ήρωες, από την άλλη, είναι οι Death Knight, Lich, Dread Lord και Abomination.

Τέλος, οι Night Elves είναι από τις πλέον παλιές στο... κουρμπέτι. Εγκατέλειψαν τη για αιώνες μοναξιά τους προκειμένου να υπερασπιστούν τον κόσμο από την επερχόμενη αποκάλυψη. Από μονάδες ξεχωρίζουν οι Ent, Archer, Sentinetl, Assassin, Treant και Hippogryph. Η λίστα των ηρώων περιλαμβάνει τους Keeper of the Grove, Demon Hunter, Priestess of the Moon και Arch-Druid.

Νέο αθλητικό site

Ένα νέο ελληνικό αθλητικό site άνοιξε πρόσφατα τις... πόρτες του στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.contra.gr. Διαθέτει πολύ όμορφο interface, ενημερώνεται σε καθημερινή βάση, ενώ διαθέτει πολλές ενδιαφέρουσες στήλες. Πρόκειται για ένα site που σίγουρα θα κινήσει το ενδιαφέρον όλων των φιλάθλων. Το interface είναι καλαίσθητο και εύχρηστο και θα βρείτε εύκολα και γρήγορα την είδηση που σας ενδιαφέρει. Φυσικά, τον περισσότερο χώρο καταλαμβάνουν τα Νέα, τα οποία συνοδεύονται από φωτογραφίες. Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχουν links σε στήλες του, ενώ στα αριστερά υπάρχει επιπλέον ειδησεογραφία. Ακόμη, οι παίκτες του "Πάμε στοίχημα" θα βρουν χρήσιμες συμβουλές για τα παιχνίδια της ημέρας, ενώ μπορούν να ενημερώνονται λεπτό προς λεπτό για τα αποτελέσματα των αγώνων. Αλλη μία πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή είναι η δυνατότητα που έχουν οι επισκέπτες να δουν τα πρωτοσέλιδα των αθλητικών εφημερίδων. Το contra.gr έκανε μια δυναμική είσοδο στο χώρο του Internet και, από ό,τι φαίνεται, η καλή δουλειά των συντελεστών του σύντομα θα ανταμειφθεί.

Δίδυμοι δαίμονες ενόψει

Για κάτι τέτοιο τουλάχιστον μας προϊδεάζει ο επερχόμενος τίτλος της Ubi Soft, το Evil Twin. Πρόκειται για ένα action-adventure παιχνίδι, την ανάπτυξη του οποίου έχει αναλάβει η εταιρεία In Utero. Ο κεντρικός ήρωας είναι ο Cyprien, ένας νεαρός ορφανός που μεταφέρεται ξαφνικά σε έναν νέο, παράξενο κόσμο. Εναν συναρπαστικό, εφιαλτικό και βίαιο κόσμο. Θα μου πείτε πώς βρέθηκε ο φίλος μας εκεί; Αυτό μάλλον ούτε ο ίδιος το έχει καταλάβει. Ολα έγιναν τη μέρα των γενεθλίων του (ωραίο δώρο του έκαναν οι προγραμματιστές, δεν νομίζετε; - γέλια). Ενώ, λοιπόν, οι φίλοι του ετοίμαζαν τα σχετικά για το απαραίτητο πάρτι, εκείνος ήταν κλειδωμένος στο δωμάτιό του και ξαφνικά βρέθηκε όπου βρέθηκε.

Με την άφιξή του εκεί αποφασίζει να εξερευνήσει το σκοτεινό αυτόν κόσμο, ο οποίος κατοικείται από αλλόκοτα πλάσματα. Τέτοια είναι οι Demis, τα σώματα των οποίων είναι κομμένα σε δύο μέρη, οι People νομάδες, που ζουν σε μια κιβωτό η οποία περιφέρεται από όχθη σε όχθη, και οι Flyers, οι οποίοι ζουν σε ένα ιπτάμενο πλοίο. Μάλιστα, λόγω του ονόματος των τελευταίων, η εξεταστική επιτροπή του "PCM" διέταξε έρευνα για πιθανή εμπλοκή του Φουρνιστάκη στο όλο project. Μέχρι να διαλευκανθεί η υπόθεση, του απαγορεύτηκε η έξοδος από το κτίριο, ενώ τα βράδια θα κοιμάται κρεμασμένος ανάποδα!

Ο Cyprien, λοιπόν, μαθαίνει πόσο απελπισμένοι είναι αυτοί οι "άνθρωποι", καθώς οι τελευταίοι του μιλούν για τη σατανική δύναμη που φαίνεται πως έχει κατακλύσει τον κόσμο τους. Ακόμη μία έκπληξη, όμως, τον περιμένει: Συναντά κάποιους παλιούς φίλους του από το ορφανοτροφείο, οι οποίοι τώρα είναι φυλακισμένοι εκεί και έχουν μεταμορφωθεί σε φρικτά τέρατα. Σκοπός σας θα είναι να ξεδιαλύνετε το μυστήριο που πλανάται πάνω από αυτό το παράξενο μέρος, να καταλάβετε τι συνέβη και, τελικά, να εξοντώσετε το κακό και να απελευθερώσετε τους ντόπιους και, φυσικά, τους φίλους σας. Βασικά όπλα σε αυτή την αποστολή είναι η εξυπνάδα και το κουράγιο του ήρωα, αλλά κυρίως η ικανότητά του να μεταμορφώνεται σε Super Cyprien, κάτι ανάμεσα σε παλιό υπερ-ήρωα και γιαπωνέζικη manga μορφή.

Το Evil Twin θα είναι ένα πλήρως τρισδιάστατο cartoon-style game, στον κόσμο του οποίου θα συναντήσετε στοιχεία τόσο από comic όσο και από παλιές ταινίες τρόμου. Η δράση του θα εξελίσσεται σε 8 ανεξάρτητα νησιά, τα οποία θα κατοικούνται από περισσότερους από 100 χαρακτήρες. Το μέγεθος των uncompressed γραφικών θα φτάνει τα 576MB! Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε, καθώς ακόμη δεν έχει ανακοινωθεί κάποια πιθανή ημερομηνία κυκλοφορίας.

Και πώληση ψυχής μέσω Internet!

Είναι γνωστό πως στο Internet, και ειδικά σε κάποιο site με δημοπρασίες, μπορεί κάποιος να πουλήσει τα πάντα. Τα μάτια μας έχουν δει πολλά παράξενα κατά καιρούς, με αποκορύφωμα μία δημοπρασία μαριχουάνας! Σίγουρα, όμως, το γεγονός που θα αναφέρω στη συνέχεια είναι πρωτόγνωρο για τα παγκόσμια δεδομένα. Στις ΗΠΑ, λοιπόν (πού αλλού θα μπορούσε να συμβεί κάτι παράδοξο;), ένας εικοσάχρονος φοιτητής διέθεσε μέσω του γνωστού site eBay -κρατηθείτε- την ψυχή του! Ναι, δεν διαβάσατε λάθος, όσο τρελό και αν ακούγεται, έβγαλε σε πλειστηριασμό την ψυχή του. Στην καταχώρισή του έγραφε πως "πωλείται η ελάχιστα χρησιμοποιημένη ψυχή εικοσάχρονου αγοριού" και έθετε ως τιμή εκκίνησης τα 5 cents. Το ακόμα πιο παράδοξο είναι πως υπήρξαν πολλοί ενδιαφερόμενοι, με συνέπεια η πώληση να κλείσει στα $400! Ο αγοραστής ήταν μία γυναίκα από την Αιόβα. Μήπως, τελικά, οι παραγωγοί της ταινίας Bedazzled (προβάλλεται στη χώρα μας από τα μέσα Φεβρουαρίου) ήξεραν κάτι παραπάνω όταν έβαζαν μία γυναίκα στο ρόλο του διάβολου;

flash

Αν ασχολείστε με το χώρο της 7ης τέχνης, τότε ασφαλώς θα γνωρίζετε τι εστί "Matrix". Μία πολύ καλή φουτουριστική ταινία, η οποία έκανε αρκετό κόσμο να σκεφθεί αρκετά πράγματα. Επειτα από αρκετό καιρό, λοιπόν, η Warner Bross έδωσε τη σχετική άδεια στην Interplay να δημιουργήσει και το επίσημο παιχνίδι της ταινίας. Προς το παρόν, δεν έχουν γίνει γνωστές περαιτέρω λεπτομέρειες, αλλά είμαι σίγουρος πως πολύς κόσμος θα έχει ήδη καταληφθεί από αγωνία και ανυπομονησία. Φυσικά, μόλις μάθουμε κάτι νεότερο, δεν θα σας αφήσουμε έτσι.

Την τελευταία στιγμή και λίγο πριν κλείσει η ύλη της στήλης, προλάβαμε την είδηση για το νέο chipset της nVIDIA, το GeForce 3! Ναι, καλά διαβάσατε, το επόμενο βήμα της μεγάλης εταιρείας είναι έτοιμο προς υλοποίηση. Οι νέες (επερχόμενες) κάρτες που θα ενσωματώνουν το καινούριο chipset θα συμπεριλαμβάνουν 64MB RAM DDR ή SDRAM, TV-Out και RAMDAC χρονισμένο στα 350MHz. Μέχρι στιγμής οι εταιρείες που έχουν εκδηλώσει έντονο ενδιαφέρον είναι οι Gullielmot (Hercules), Asus και Creative, ενώ αναμένονται και άλλες. Η δε τιμή του (του βασικού μοντέλου πάντοτε) θα κυμαίνεται γύρω στα $700. Φαίνεται λοιπόν πως σε λίγο καιρό οι σημερινές παντοδύναμες GeForce 2 κάρτες, θα αποτελούν λύση της... σειράς!

Αλλο ένα board game στις οθόνες μας

Οι φίλοι των board games καθώς και των παιχνιδιών στρατηγικής αναμένεται να ενθουσιαστούν με την κυκλοφορία του Europa Universalis. Το παιχνίδι θα μας μεταφέρει στην "καρδιά" της μεσαιωνικής Ευρώπης, όπου θα έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε το ρου της ιστορίας. Οι παίκτες μπορούν να επανιδρύσουν αποικίες, να εμπλακούν σε πολέμους και να συναγωνιστούν για την ευημερία και τη δόξα μέσα από πραγματικούς ιστορικούς χάρτες και





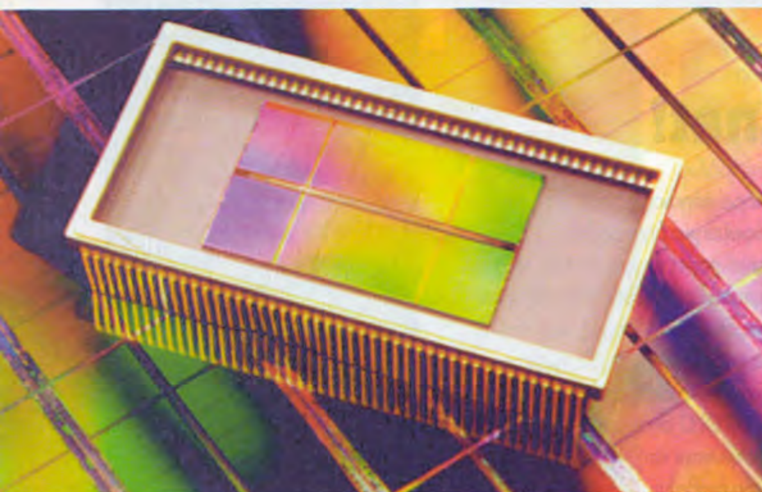
τοποθεσίες. Το Europa Universalis είναι ένας τίτλος μοναδικός ως προς τις "βλέψεις" και το μέγεθός του. Συνδυάζει διασκέδαση, ίντριγκες και βασίζεται σε ακριβή ιστορικά στοιχεία, τα οποία έχουν αποκτηθεί ύστερα από πολλά χρόνια μελέτης και ανάλυσης χαρτών από όλη την Ευρώπη.

Υπεύθυνη για την παραγωγή του είναι η σουηδική Paradox Entertainment, η οποία πριν από λίγο καιρό μάς έδωσε το Airfix Dogfighter (παρουσιάστηκε στο "PC Master", τ. 133). Πρόκειται για ένα πλήρως περιεκτικό και λεπτομερέστατο ιστορικό παιχνίδι στρατηγικής, που απαιτεί από μέρους του παίκτη σωστό management και διπλωματία, προκειμένου να οδηγήσει τη χώρα του μέσα από 300 χρόνια ευρωπαϊκής ιστορίας. Βασίζεται στο ομώνυμο επιτραπέζιο παιχνίδι και θα μας δώσει την ευκαιρία να γίνουμε η νέα ευρωπαϊκή υπερδύναμη. Ειδικά οι φίλοι της σειράς Age Of Empires, αλλά και γενικότερα όσοι αρέσκονται στους RTS τίτλους, θα ενθουσιαστούν. Ας δούμε όμως συνοπτικά τα βασικά στοιχεία που θα περιλαμβάνει το παιχνίδι:

- Ιστορικό real time παιχνίδι στρατηγικής, βασισμένο σε πολυετή έρευνα.
- Οι χώρες που θα μπορούμε να επιλέξουμε είναι οι: Γαλλία, Αγγλία, Πορτογαλία, Ισπανία, Ολλανδία, Habsburg, Πρωσία, Ρωσία, Βενετία, Τουρκία (αποστολή: σφάξτε περισσότερους!) και Σουηδία.
- Εκτεταμένες, πολλαπλές επιλογές για διπλωματία, οικονομία, πολεμικές δραστηριότητες, αποικισμό και εξερεύνηση, όλα βασισμένα σε πραγματικές ιστορικές συνθήκες.
- Ακριβείς ιστορικές απεικονίσεις των στολών και σημαιών των στρατών.
- Περισσότερες από 700 περιοχές για να κατακτήσουμε και να αποικίσουμε.
- Ανω των 150 ιστορικά γεγονότα και αποστολές.
- Δυνατότητα multiplayer για μέχρι και 8 παίκτες μέσω LAN ή Internet.

Ολα καλά και όλα ωραία, εκτός από ένα: τι δουλειά έχει η Τουρκία; Μήπως για να προκαλέσει περισσότερα δεινά στην ανθρωπότητα; Και προτού σπεύσετε να με κατηγορήσετε για "ρατσιστή", κάνετε μία επίσκεψη στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.geocities.com/CapitolHill/Congress/1881/. Μετά μπορείτε να μιλήσετε ελεύθερα. Αν δεν πάτε, όμως, καλύτερα να μη βιαστείτε να εκφέρετε γνώμη.

Νέα τεχνολογία στις μνήμες από τη Samsung



Η Samsung έγινε η πρώτη εταιρεία στον κόσμο που εξασφάλισε την απαραίτητη τεχνολογία για την επόμενη γενεά των 4GB DRAM (Dynamic Random Access Memory) chips. Οι εν λόγω μνήμες διαθέτουν χωρητικότητα της τάξεως των 4,29 δισ. bits. Ενα απλό chip μπορεί να αποθηκεύσει μνήμη ισόποση με αυτή 32.000 φύλλων εφημερίδας, 1.600 φωτογραφιών ή 64 ωρών μαγνητοφωνημένου ήχου.

Εφαρμόζοντας την τεχνική των 0,10 micron στις νέες μνήμες, τα κυκλώματα έχουν πάχος ίσο με το 1% της ανθρώπινης τρίχας! Οι τεχνολογίες που απαιτούνται για την πραγμάτωση αυτή περιλαμβάνουν υψηλής ανάλυσης λιθογραφία, τη δυνατότητα για ασφάλεια κατά του στατικού ηλεκτρισμού και κυκλώματα χαμηλής αντίστασης.

Σίγουρα η κίνηση αυτή φανερώνει πολλά για το μέλλον στο χώρο των chipsets μνήμης. Αν μάλιστα συνυπολογίσουμε και τις εξελίξεις στο χώρο των επεξεργαστών, τότε νομίζω πως φαντάζεστε πού οδεύουν τα PCs.

Ολοκληρώθηκε η Comdex 2001

Η φετινή Comdex έλαβε χώρα από τις 15-18 Φεβρουαρίου στο εκθεσιακό κέντρο της Helexpo. Την επισκέφθηκαν περισσότεροι από 30.000 επισκέπτες και έδωσαν "το παρών" πολλές εταιρείες (περί τις 100) από όλες τις γωνιές της Γηραιάς Ηπείρου. Καμιά άλλη αθηναϊκή έκθεση δεν συγκεντρώνει τόσο κόσμο, από εταιρείες networking και επικοινωνίας μέχρι τις κορυφαίες εταιρείες του χώρου του software. Οι παρευρισκόμενες επιχειρήσεις έκαναν επίδειξη όλων των νέων τεχνολογικών προϊόντων και υπηρεσιών τους σε εκπροσώπους των πιο δυναμικών αγορών της Ευρώπης, ενώ συζητήθηκαν και αναπτύχθηκαν πολλά ενδιαφέροντα θέματα της αγοράς, όπως το e-learning, το e-commerce, η ασφάλεια στο Internet και οι επιπτώσεις της μετακίνησης στον "ψηφιακό κόσμο".



Ακόμη, στο πλαίσιο της έκθεσης παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το νέο e-shop widget (ηλεκτρονική διεύθυνση www.widget.gr). Πρόκειται για το πρώτο ηλεκτρονικό κατάστημα που ειδικεύεται σε palmtops και PDAs, τόσο σε ολοκληρωμένες προτάσεις όσο και σε περιφερειακά και αξεσουάρ. Αυτή τη στιγμή το widget διαθέτει προϊόντα των τριών μεγαλύτερων πλατφόρμων για PDAs, των Symbian, PALM OS και Pocket PC.

Δυσάρεστες εξελίξεις για το Napster



Άσχημα τα νέα για τους φίλους του Napster. Με πρόσφατη απόφαση του 9ου Αμερικανικού Περιοδεύοντος Δικαστηρίου, η Napster Inc. δεν μπορεί να επιτρέψει τη χρήση της files-sharing υπηρεσίας της για τη διακίνηση και ανταλλαγή copyrighted τραγουδιών χωρίς τη σχετική άδεια του εκάστοτε κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων. Οι τρεις δικαστές (πώς λέμε οι 3 καμπαλέρος) αποφάσισαν πως η εταιρεία θα κριθεί ένοχη "εάν αποτύχει να επιβλέψει το σύστημά της και να αποκλείσει την πρόσβαση των χρηστών σε ενδεχομένως παράνομα αρχεία". Την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές το Napster ήταν ακόμη σε λειτουργία, αλλά μάλλον το τέλος του είναι ήδη προδιαγεγραμμένο, άμα τη επιστροφή της γενικής εισαγγελέως Marilyn Peter, η οποία θα αποφασίσει πώς η Napster Inc. καταπατά τα πνευματικά δικαιώματα. Επειτα από αυτό, Napster... γιοκ! Ασφαλώς αυτό θα στεναχωρήσει πολύ κόσμο, αλλά σίγουρα όχι τους ιθύνοντες της Bertelsmann AG, η οποία φιλοδοξεί να μετατρέψει το Napster σε επί πληρωμή υπηρεσία.

Στο μεταξύ η βελγική αστυνομία εισέβαλλε στα σπίτια χρηστών του Napster (και του mp3blast.com), έπειτα από σχετικά παράπονα μουσικών εταιρειών. Σύμφωνα με έναν από τους κατηγόρους, μόνο οι χρήστες που αρνήθηκαν να σταματήσουν το μοίρασμα των αρχείων έγιναν στόχος. Η κίνηση αυτή δείχνει πως η στάση των εταιρειών ενάντια στο παράνομο downlaoding ολοένα σκληραίνει. Εντάξει, δεν λέω, να κάνουν κάτι για να προστατέψουν τα συμφέροντά τους, αλλά όχι και να φθάνουν στην καταπάτηση της ιδιωτικής ζωής των ανθρώπων. Αυτό ξεπερνά κάθε όριο. Επειδή δηλαδή οι δισκογραφικές εταιρείες φοβήθηκαν μήπως χάσουν την "κότα με τα χρυσά αυγά" ή αλλιώς την "αισχρή εκμετάλλευση της δίψας του κόσμου για μουσική", θα κάνουν ό,τι θέλουν; Καιρός είναι, επιτέλους, να επέμβει κάποιος και σε αυτό το θέμα.

flash

Η Infogrames ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός add-on για το επιτυχημένο Grand Prix 3 του Geoff Hammond. Θα ονομάζεται Geoff Hammond's Grand Prix 3 2000 Season και αναμένεται να κυκλοφορήσει τους προσεχείς μήνες. Φυσικά θα περιλαμβάνει το update για την εφετινή χρονιά της Formula 1.

Η αυτοαπασχόληση κερδίζει ολοένα περισσότερο έδαφος, τουλάχιστον στη Μ. Βρετανία. Με τον όρο αυτό αναφέρομαι στην κατ' οίκον εργασία, η οποία με τη βοήθεια της σύγχρονης τεχνολογίας αναπτύσσεται ραγδαία. Αυτή τη στιγμή ο αριθμός των Βρετανών που εργάζονται με αυτόν τον τρόπο είναι περίπου 1.600.000 και η παραγωγικότητά τους ανέρχεται στα 65 δισ. στερλίνες! Παράλληλα, η κατ' οίκον εργασία βελτιώνει τον τρόπο και την ποιότητα ζωής των εργαζομένων, καθώς πλέον έχουν τη δυνατότητα να περνούν περισσότερο χρόνο με τις οικογένειές τους και να μην αναγκάζονται να λείπουν όλη τη μέρα από το σπίτι τους. Όσοι από εσάς εργάζεστε, θα καταλαβαίνετε πολύ καλά τι εννοώ. Χώρια τις ώρες που χρειάζονται για το πήγαινε - πάρκαρε - έλα. Σύμφωνα με έρευνα Βρετανών ειδικών, μέσα στα επόμενα 10 χρόνια ο αριθμός αυτός θα διπλασιαστεί. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εμένα θα μου άρεσε αυτή η προοπτική (αφήστε που θα γλίτωνα και το μαστίγωμα).

Ασφαλείς λύσεις για το Internet

Στις 7 Φεβρουαρίου πραγματοποιήθηκε με επιτυχία η ημερίδα με θέμα "Total Network Security and Effective Solutions", που διοργάνωσαν από κοινού ο όμιλος Ideal και η εταιρεία Check Point Software Technologies Inc. Εκεί αναπτύχθηκαν πολλά ενδιαφέροντα θέματα, όπως ο ρόλος και η σημασία της ασφάλειας στο Internet, η ανάγκη για ασφάλεια στις ηλεκτρονικές εμπορικές συναλλαγές, η αρχιτεκτονική των προϊόντων της Checkpoint, ενώ μελετήθηκαν και λύσεις για τις μικρομεσαίες επιχειρήσεις.

Η Checkpoint είναι ειδικευμένη σε τέτοια θέματα (ασφαλείας) και συνεργάζεται ήδη με πολλές εταιρείες στον τομέα αυτό. Ο regional director Middle-East(!),της εταιρείας Naftali Keren, που παρευρέθηκε στην εκδήλωση, επισήμανε μεταξύ άλλων την ανάγκη για δικτυακή ασφάλεια προκειμένου να εξασφαλιστεί η επιτυχής παρουσία μίας επιχείρησης, ιδιαίτερα δε αν αυτή δραστηριοποιείται στο χώρο του Διαδικτύου. Αυτή τη στιγμή η Checkpoint έχει εγκαταστήσει περισσότερα από 186.000 συστήματα ασφαλείας παγκοσμίως σε περισσότερους από 68.000 πελάτες. Σημειώνεται ότι η Checkpoint κατέχει το 52% της παγκόσμιας αγοράς VPN και το 42% της παγκόσμιας αγοράς firewalls.

Παρών στην ημερίδα ήταν και ο channel manager Middle East (βρε παιδιά, τι δουλειά έχει η Μέση Ανατολή με τη χώρα μας;) Amos Ben Yaacov, ο οποίος παρουσίασε ολοκληρωμένες λύσεις ασφάλειας για μικρομεσαίες επιχειρήσεις. Η παρουσίαση των εκπροσώπων της Checkpoint έδωσε την ευκαιρία για μία επίδειξη των προσφερόμενων υπηρεσιών της.

Νέα DVD πολυσυσκευή

Η εταιρεία Harman Kardon παρουσίασε πρόσφατα τη νέα συσκευή οικιακής ψυχαγωγίας DVD 50. Πρόκειται για μία συσκευή αναπαραγωγής DVDs - και όχι μόνο. Είναι εφοδιασμένη με πραγματικές progressive scans εξόδους βίντεο, οι οποίες αναπαράγουν την ευκρίνεια ενός DVD video σε συμβατικά (μη ψηφιακά) monitors. Οι έξοδοι Video-out που διαθέτει



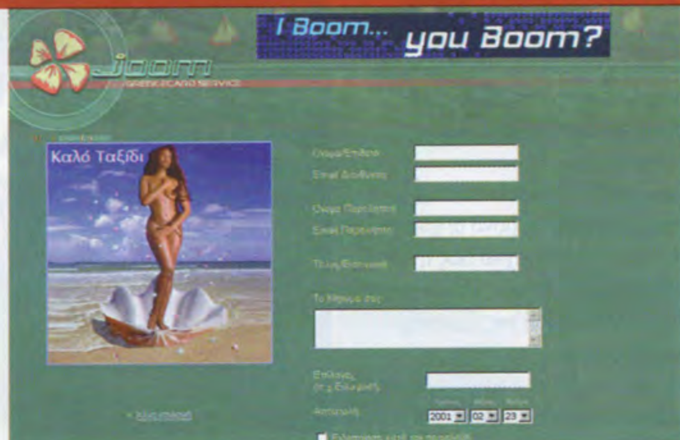
διασφαλίζουν ένα εντυπωσιακό οπτικό αποτέλεσμα. Ο τομέας του ήχου έχει τη δυνατότητα αναπαραγωγής αρχείων MP3 και HDCD, ενώ μπορεί να διαβάζει και όλα τα CD-Rs και CD-RWs. Δέχεται μέχρι και 5 δίσκους και μπορεί να εξασφαλίσει πολύωρη αναπαραγωγή μουσικής, σε μορφή MP3, ενώ έχει τη δυνατότητα να εμφανίσει τυχόν texts. Τα audio DACs (Digital to Audio Converters) της Wolfson (192KHz/24-bit) αποδίδουν όλη τη λεπτομέρεια της αυθεντικής ηχογράφησης και ο ήχος δεν εμφανίζει την παραμικρή παραμόρφωση κατά την αναπαραγωγή.

Επιπλέον περιλαμβάνει τηλεκοντρόλ με δυνατότητα κλειδώματος (για τα... άτακτα παιδιά), ενώ η τιμή του κυμαίνεται κάτω από $1.000. Επίσης, σημειώνεται ότι μπορείτε να αλλάξετε τα τέσσερα CDs ενώ παίζει το πέμπτο, ενώ διαθέτει και οπτικές ψηφιακές εξόδους οι οποίες εξασφαλίζουν τη χρήση εξωτερικών επεξεργαστών.



Γενικά, πρόκειται για μία άκρως ενδιαφέρουσα συσκευή, την οποία ελπίζω σύντομα να δούμε στη χώρα μας και φυσικά σε λογική τιμή, αφού οι αντιπροσωπίες έχουν μία τάση να εκτοξεύουν τις τιμές των νέων προϊόντων στα ύψη.

Ηλεκτρονικές ευχές



Θέλετε να ευχηθείτε σε κάποιον για τη γιορτή του, τα γενέθλιά του ή για κάποια επέτειο; Αν σκέφτεστε τη διαδικασία της αποστολής καρτών (συνήθως τις στέλνετε αρκετά πριν από κάποια γιορτή και φθάνουν στον παραλήπτη αρκετά μετά), μάθετε πως υπάρχει και άλλος τρόπος. Αν, λοιπόν, έχετε πρόσβαση στο Δίκτυο, μπορείτε να κάνετε μία επίσκεψη στο www.joom.gr, όπου θα βρείτε πολλές έτοιμες e-cards για να στείλετε στα αγαπημένα σας πρόσωπα. Οι κάρτες είναι ταξινομημένες ανά κατηγορία, για την εύκολη επιλογή θέματος. Αρκεί, βέβαια, να διαθέτει και ο αποστολέας ηλεκτρονικό ταχυδρομείο!

Είμαι βέβαιος, για παράδειγμα, πως με την διπλανή κάρτα η ευχή σας θα πιάσει τόπο. Προσοχή μόνο μην τη στείλετε σε επέτειο γάμων, γιατί ποιος γλιτώνει τον γαμπρό από τη γκρίνια...

Δεδομένα στο... τσεπάκι σας

Ο λόγος για το Pocket Drive, τη φορητή USB συσκευή αποθήκευσης δεδομένων της Flotec. Στο εσωτερικό του ενσωματώνει έναν σκληρό δίσκο 2,5" Fujitsu 6GB, χωρητικότητα αρκετά ικανοποιητική για μεταφορά δεδομένων, δεν νομίζετε; Το είδος του σκληρού (2,5'') είναι ιδανικό για USB συσκευή, μια και ένας αντίστοιχος των 3,5'' θα ήταν πιο βαρύς και θορυβώδης, ενώ και ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων δεν θα ήταν ο ιδανικός (λόγω του περιορισμού των 12Mbits/s του USB). Επιπλέον οι δίσκοι των 3,5'' είναι πιο ευαίσθητοι και ευπαθείς σε ζημιές. Γι' αυτό, άλλωστε, στη σύνθεση των notebooks προτιμώνται οι "μικροί" δίσκοι. Αν και διαθέτει power switch, δεν χρειάζεται να το συνδέσετε με κάποια εξωτερική πηγή τροφοδοσίας ρεύματος. Η τροφοδοσία γίνεται απευθείας μέσω της USB σύνδεσης. Αλλωστε πολλές σύγχρονες συσκευές USB δεν χρειάζονται ξεχωριστή τροφοδοσία.



Ολες οι συσκευές Pocket Drive πωλούνται μαζί με μια μικρή τσάντα, η οποία βοηθά στην προστασία της συσκευής από τη σκόνη και την υγρασία, παράγοντες που μπορεί εκ πρώτης όψεως να φαίνονται ασήμαντοι, αλλά είναι ικανοί να προκαλέσουν σοβαρές ζημιές σε κάποια συσκευή. Το install του είναι κάτι παραπάνω από απλό, καθώς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συνδέσετε τη συσκευή στη σχετική θύρα και να εγκαταστήσετε τους drivers. Ωστόσο, υπάρχει και ένα σημείο που χρήζει ιδιαίτερης προσοχής: Το Pocket Drive διαφέρει από τις υπόλοιπες USB συσκευές ως προς τον τρόπο που αποσυνδέεται από τον υπολογιστή σας. Πριν από αυτό, θα πρέπει να κάνετε logoff μέσω του tray icon της συσκευής, ειδάλλως υπάρχει σοβαρός κίνδυνος να χάσετε πολύτιμα δεδομένα. Το μόνο που χρειάζεται είναι λίγη προσοχή, ώστε να ακολουθείται η προαναφερόμενη διαδικασία. Ξέρω, ίσως στην αρχή να σας φαίνεται δύσκολο, αλλά πώς να το κάνουμε; Μια συνήθεια είναι όλα!

Πάντως, είναι μια καλή λύση για την εύκολη και γρήγορη μεταφορά αρχείων από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο, που μας γλιτώνει από τους μέχρι πρότινος γνωστούς τρόπους [σύνδεση και αποσύνδεση εσωτερικών σκληρών, "σπατάλες" σε δισκάκια (CDs) αλλά και χρόνο, "κόψιμο" αρχείων σε αμέτρητες δισκέτες κ.λπ.]. Τώρα πια, όμως, όλα αυτά είναι παρελθόν.



Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	-	BALDUR'S GATE 2 (1) (BIOWARE)	★★★★ RPG
2.	↗	GRAND PRIX 3 (3) (MICROPROSE)	★★★★★ SIMULATION
3.	↗	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (5) (LUCASARTS)	★★ ADVENTURE
4.	↘	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (2) (MICROSOFT)	★★★★★ STRATEGY
5.	↘	DIABLO 2 (4) (BLIZZARD)	★★★★★ RPG
6.	-	FIFA 2001 (6) (EA SPORTS)	★★ SIMULATION
7.	↗	HALF-LIFE (8) (SIERRA)	★★★★★★ ACTION
8.	↘	THE LONGEST JOURNEY (7) (FUNCOM)	★★★★★ ADVENTURE
9.	↗	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 (10) (SPORTS INTERACTIVE)	★★ SIMULATION
10.	↘	THE SIMS (9) (MAXIS)	★★★★★ SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

↗ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

↘ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Τα 5 καλύτερα games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG
1. (1) BALDUR'S GATE 2
2. (3) ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
3. (2) DIABLO 2
4. (4) THE LONGEST JOURNEY
5. (5) ICEWIND DALE

ACTION
1. (1) HALF-LIFE
2. (2) QUAKE III ARENA
3. (3) METAL GEAR SOLID
4. (4) HALF-LIFE OPPOSING FORCE
5. (5) SOLDIER OF FORTUNE

SIMULATION
1. (1) GRAND PRIX 3
2. (2) FIFA 2001
3. (4) CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01
4. (3) THE SIMS
5. (5) F1 2000

STRATEGY
1. (1)AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
2. (-) RED ALERT 2
3. (2) COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY
4. (4) ROGUE SPEAR
5. (5) CIVILIZATION: CALL TO POWER

Top 5 καταστήματος

1. NBA LIVE 2001
2. NASCAR 4
3. CARNIVORES 2: ICE AGE
4. ONI
5. RIDDLE OF THE SPHINX

Αυτό το μήνα το Computer Games Club ήταν το μόνο κατάστημα που συνεργάστηκε μαζί μας για την κατάρτιση αυτού του Top Ten.

η Digital Content

ΖΗΤΕΙ

Web Developers

ΓΙΑ ΠΛΗΡΗ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗ

Απαιτούνται εμπειρία σε ανάπτυξη εφαρμογών Web κάτω από Windows NT και περιβάλλον IIS, καλή γνώση προγραμματισμού ASP με VBScript ή/και JavaScript, καθώς και εμπειρία στη χρήση και διασύνδεση βάσεων δεδομένων SQL. Γνώσεις σε NT Server Administration είναι επιθυμητές, αλλά όχι απαραίτητες. Προσφέρονται ευχάριστες συνθήκες εργασίας, ανταγωνιστικές αμοιβές και πολύ καλές προοπτικές εξέλιξης.

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επικοινωνήσουν με την κ. Παπούλια στο τηλέφωνο 9238672 ή μέσω e-mail στη διεύθυνση noman@digicon.gr

Κάτι "μεγαλειώδες" από την Electronic Arts

"Χρησιμοποιείτε μόνο το 12% του μυαλού σας. Θα σας πείραζε αν εμείς παίζαμε με το υπόλοιπο;" Με αυτή τη φράση υποδέχονται οι υπεύθυνοι του Majestic, στο site www.majestic.ea.com, τους επισκέπτες τους. Φυσικά, το μεγάλο ερώτημα που θα σας βασανίζει αυτή τη στιγμή είναι "τι εστί Majestic;". Πρόκειται, λοιπόν, για μία on-line ψυχαγωγική εμπειρία, η οποία λαμβάνει χώρα ενάντια σε μια μεγάλη και καταστροφική συνωμοσία. Είναι ουσιαστικά ένα adventure που χρησιμοποιεί το Internet ως φόντο για την ιστορία και την πλοκή του, τοποθετώντας τον παίκτη τόσο σε πραγματικές όσο και σε φανταστικές εμπειρίες σε αληθινό χρόνο. Η εμπειρία που προσφέρει σε κάθε συμμετέχοντα



είναι μοναδική, αλλάζοντας τα περιεχόμενα των σελίδων, των e-mails, των fax, των voicemails και των on-line συζητήσεων. Απώτερος σκοπός είναι να "εμπλέξει" τον παίκτη στην "καρδιά" μιας διαρκώς μεταβαλλόμενης ιστορίας. Ο καθένας είναι ο κεντρικός ήρωας στη δική του περιπέτεια, αλληλεπιδρά με τους άλλους χαρακτήρες, ανακαλύπτει μυστήρια, αναζητά απαντήσεις, συλλέγει και χρησιμοποιεί διάφορα αντικείμενα και λύνει γρίφους, βιώνοντας έτσι μια ξεχωριστή εμπειρία. Σε αντίθεση με άλλες μορφές ψυχαγωγίας, το Majestic αλληλεπιδρά ξεχωριστά με κάθε χαρακτήρα, βασιζόμενο σε φανταστικά γεγονότα και, τελικώς, δημιουργεί μία άκρως συναρπαστική ατμόσφαιρα. Η μόνη προϋπόθεση που πρέπει να τηρείτε, αν θέλετε να βιώσετε και εσείς αυτήν την εμπειρία, είναι να έχετε συμπληρώσει το 18ο έτος της ηλικίας σας (και φυσικά να διαθέτετε πρόσβαση στο Internet). Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εμένα μου θυμίζει πολύ την ταινία "The Game" με τον Michael Douglas. Πώς, δεν την έχετε δει; Εσείς χάνετε! Σε αυτήν ο πρωταγωνιστής έψαχνε για κάτι που θα άλλαζε τη ζωή του και... Τα υπόλοιπα δεν σας τα λέω, να δείτε την ταινία!

Δικτυακά... προξενιά!

Τρέμε, Βάσια (η πάλαι ποτέ εθνική προξενήτρα μας). Σίγουρα θα έχετε δει κάποιες από τις διαφημίσεις των περιβόητων γραμμών γνωριμιών. Αν, λοιπόν, ψάχνετε για τον άντρα ή τη γυναίκα των ονείρων σας, δεν χρειάζεται να φουσκώνετε τον τηλεφωνικό λογαριασμό των γονιών σας. Μία απλή επίσκεψη στο www.aisthima.gr είναι ικανή να αλλάξει τη ζωή σας. Εκεί μπορείτε τόσο να γνωρίσετε το ιδανικό άτομο για εσάς όσο και να βρείτε πολλές ιδέες και προτάσεις που θα βελτιώσουν τη ζωή σας.

Αν τώρα η σχέση σας προχωρήσει στο πιο... σοβαρό, τότε κάνετε μια επίσκεψη στο site www.weddlist.gr. Εκεί μπορείτε να οργανώσετε εύκολα και γρήγορα τα πάντα για το γάμο σας και να φτιάξετε τη λίστα γάμου από την οποία θα μπορούν οι καλεσμένοι σας να αγοράζουν on-line τα δώρα που επιθυμείτε. Το μόνο που μένει να δούμε είναι και καμιά εκκλησία on-line, όπου οι νεόνυμφοι και οι καλεσμένοι θα"πηγαίνουν" εκεί και το μυστήριο θα τελείται μέσω... Web Cam! Εντάξει, πλάκα κάνω, αλλά ποτέ δεν ξέρεις!



Δημοπρασίες αντικειμένων επωνύμων προσώπων

Το γνωστό site δημοπρασιών vatera (www.vatera.com) προσφέρει στους επισκέπτες του τη δυνατότητα, μέχρι τις 23/3, να αποκτήσουν προσωπικά αντικείμενα γνωστών αθλητών, τραγουδιστών και καλλιτεχνών. Ολα τα έσοδα από την κίνηση αυτή θα διατεθούν για την αγορά υπολογιστών σε σχολεία, σε μια προσπάθεια της εταιρείας για την ενίσχυση του κλάδου της Εκπαίδευσης (καλά που υπάρχει και η ιδιωτική πρωτοβουλία, γιατί αν περιμέναμε από τους αρμόδιους... φέξε μου και γλίστρησα!).

Τώρα, λοιπόν, έχετε την ευκαιρία να αποκτήσετε κάποιο αντικείμενο του αγαπημένου σας αθλητή (αρκεί να μην είναι καμία... ιδρωμένη μπλούζα!), τραγουδιστή (λ.χ., το... κολάρο της Αντζελας) ή ηθοποιού, γνωρίζοντας ότι τα χρήματά σας θα διατεθούν για αξιόλογο σκοπό.



Ηλεκτρονική Εγκυκλοπαίδεια

ΕΠΙΣΤΗΜΗ & ΖΩΗ

καμία σύγκριση με άλλες

Εγκυκλοπαίδεια ΕΠΙΣΤΗΜΗ & ΖΩΗ

Η μεγαλύτερη CD-ROM Ελληνική εγκυκλοπαίδεια

2 CDs

Εκδόσεις multimedia

Έκδοση 2000-2001

Η μόνη ομιλούσα εγκυκλοπαίδεια

Η χρυσή Ολυμπιονίκης των Εγκυκλοπαιδειών

• Η μοναδική με εκφώνηση κειμένων με την συνεργασία της ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΤΟΥ ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ & ΤΗΣ ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΜΟΝΣ ΤΟΥ ΒΕΛΓΙΟΥ

• Γραμμένη από κορυφαίους Έλληνες επιστήμονες

• Θα την βρείτε σε επιλεγμένα καταστήματα

multirama | MICROLAND | ΕΛΕΥΘΕΡΟΥΔΑΚΗΣ | booknet 031 225253 | ΛΕΣΧΗ ΒΙΒΛΙΟΦΙΛΩΝ 031 533902

www.encyclopedia.gr e-mail: ezlab@otenet.gr

ΜΟΛΙΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ

Μετάλλια τιμής για τους γενναίους

Το Medal of Honour είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια που είχα δει σε PlayStation και είχα ζηλέψει. "Γιατί να μην έχει βγει και για PC;" αναρωτιόμουν. Αν το αποτέλεσμα είναι τόσο καλό στο PSX, φαντάσου πώς θα ήταν σε ένα δυνατό PC. Φαίνεται, λοιπόν, πως τη σκέψη μου διάβασε η Electronic Arts και ετοιμάζει το πολυπόθητο conversion. Ετσι, το Medal of Honor Allied Assault αναμένεται να κάνει την εμφάνισή τους στις οθόνες των υπολογιστών μας κατά το τρέχον έτος. Σε περίπτωση που δεν γνωρίζετε τι εστί Medal of Honour, να σας πληροφορήσω πως πρόκειται για ένα 1st person shooter, που λαμβάνει χώρα στην Ευρώπη και τη Βόρεια Αμερική κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Δεν αρκείται μόνο στη δράση του τύπου "ό,τι κινείται, σκοτώστε το", μια και πολλές φορές θα πρέπει να στήσετε παγίδες για τον ανυποψίαστο εχθρό σας.



Θα είναι εφοδιασμένο με την engine του Quake III (αυτό νομίζω λέει πάρα πολλά) και θα περιλαμβάνει πολλές αποστολές σε διαφορετικά περιβάλλοντα. Οι αποστολές αυτές θα βασίζονται, άλλες λιγότερο και άλλες περισσότερο, σε πραγματικά ιστορικά γεγονότα. Παίζοντας το ρόλο του Lt. Mike Powell, θα πρέπει να συνδράμουμε με τη δράση μας στο σταμάτημα της τρομερής ναζιστικής μηχανής. Για το σκοπό αυτόν θα πρέπει να εισβάλουμε σε εχθρικά στρατόπεδα, να σαμποτάρουμε τα πολεμικά εργοστάσιά τους, να σώσουμε αιχμαλώτους πολέμου, ακόμη και να λάβουμε μέρος σε πραγματικές επιδρομές, όπως η εισβολή στη Νορμανδία και η επιχείρηση "Market Garden". Ολα δείχνουν πως θα έχουμε τον πιο εντυπωσιακό 1st person shooter τίτλο της τρέχουσας χρονιάς.

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού άρχισε πριν από περίπου 8 μήνες! Αυτό και μόνο δείχνει το επίπεδο της δουλειάς που γίνεται και μας προϊδεάζει για το τελικό αποτέλεσμα. Η ιστορία του ακολουθεί αυτήν της εμπλοκής των ΗΠΑ στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Εσείς, ως νεοσύλλεκτο μέλος του Γραφείου Στρατηγικών Υποθέσεων (Office of Strategic Services), θα ξεκινήσετε από την Αφρικανική έρημο στο έτος 1942. Το σημείο αυτό αποτέλεσε και το προέδαφος για την αναπόφευκτη εισβολή στην Ευρώπη. Σταδιακά θα πολεμήσετε τους Γερμαναράδες στην Ιταλία, τη Γαλλία και, τέλος, μέσα στην ίδια τους τη χώρα (δεν μασάμε!). Κάθε αποστολή είναι χωρισμένη σε επιμέρους επίπεδα, καθένα με ξεχωριστούς πρωτεύοντες και δευτερεύοντες στόχους. Φυσικά, όσο προχωρείτε στο παιχνίδι, θα λαμβάνετε και τα ανάλογα παράσημα από τη χώρα σας. Απώτερος σκοπός σας να τερματίσετε όλες τις αποστολές και να λάβετε την ύστατη διάκριση, που δεν είναι άλλη από το Medal of Honour. Η απόκτηση των μεταλλίων έχει άμεση σχέση με τα στατιστικά σας στο τέλος κάθε αποστολής: πόση "υγεία" σάς έχει απομείνει, πόσους έχετε "καθαρίσει", πόσους δευτερεύοντες στόχους εκπληρώσατε, καθώς και πόσος χρόνος σάς απέμεινε. Προσοχή επίσης, διότι η απόκτηση των μεταλλίων θα σας δώσει πρόσβαση και σε κρυφές πίστες.



Τα περιβάλλοντα του παιχνιδιού είναι από τα πιο λεπτομερή του είδους, ακόμα και σε αυτό το αρχικό στάδιο. Ασφαλώς είναι ένα από τα πλέον αναμενόμενα games της χρονιάς που διανύουμε.

Μικρό αλλά θαυματουργό



Η συσκευή αυτή αποθήκευσης δεδομένων της Trek είναι τόσο μεγάλη σε μέγεθος όσο και ένα... κλειδί, ενώ και το βάρος της είναι ανεπαίσθητο. Η άκρη της USB σύνδεσης καταλαμβάνει από μόνη της το 1/4 του συνολικού μεγέθους. Ουσιαστικά η συσκευή αποτελείται από Flash memory και ένα controller chip και, φυσικά, θέλει ιδιαίτερη προσοχή από μέρους σας, καθώς μπορεί πολύ εύκολα να χαθεί ή να την... πατήσετε!

Το πακέτο συνοδεύεται από drivers (μόνο για Windows 98 - άγνωστο γιατί) και ένα μικρό manual. Με το που θα συνδέσετε τη συσκευή σε μια θύρα USB, θα εμφανιστεί από μόνο του το παράθυρο εγκατάστασης. Δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε βήμα-βήμα τις on-line screen οδηγίες. Μην πανικοβάλλεστε, είναι πολύ απλό! Οσο για τη μεταφορά αρχείων, είναι τόσο δύσκολη όσο και η μεταφορά από έναν σκληρό δίσκο υπολογιστή σε άλλον.



NECRONOMICON

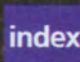
The dawning of darkness













France Telecom Multimedia

 and «Playstation» are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©2000 France Telecom Multimedia / Wanadoo Edition / Index. All rights reserved.

www.despecmulti.gr

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A. • ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ

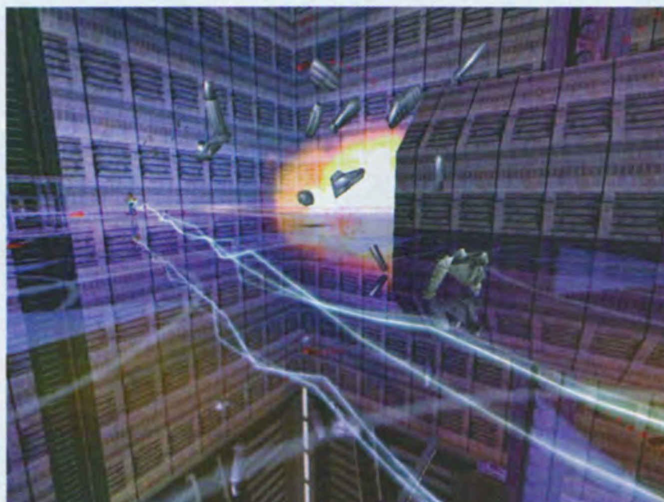
ΤΗΛ.: (01) 9480 000 • Fax: (01) 9427 710 • email:sales@grupmulti.gr



SERIOUS SAM

Από την Take2 Games/Croteam

Ενα "σοβαρό" shooting game



Ο "Σοβαρός Σαμ" είναι το τελευταίο shooting game της Croteam, μίας νέας ομάδας game development που, όπως δηλώνει και το όνομά της, προέρχεται από την Κροατία. Μίλησα με τον Davor Hunski, επικεφαλής σχεδιασμού του Serious Sam για το παιχνίδι και την υπόλοιπη ομάδα της Croteam, που απαρτίζεται από προγραμματιστές ηλικίας 24-28 ετών!

Ο Davor δήλωσε ενθουσιασμένος από τη δουλειά της ομάδας του και υποστήριξε ότι με το Serious Sam θα έρθουν πολλά καινούρια πράγματα στο προσκήνιο όσον αφορά στα γραφικά, αν και τόνισε ότι στόχος τους είναι να υποστηριχθούν και οι ιδιοκτήτες όχι και τόσο σύγχρονων μηχανημάτων.

Μιλώντας, τώρα, για το ίδιο το παιχνίδι εγγυάται ότι πρόκειται για ένα arcade shooter που θα στείλει την αδρεναλίνη σας στα ύψη, αφού οι εχθροί που καλείστε να αντιμετωπίσετε είναι αμέτρητοι. Το παιχνίδι θυμίζει πολλά από τα παλιά καλά shooters λόγω του ταχύτατου gameplay, αλλά φέρνει μαζί του και την πλέον σύγχρονη τεχνολογία γραφικών. Το πιο σημαντικό είναι ότι διαρκώς ο παίκτης νιώθει παγιδευμένος. Οι εχθροί σας μοιάζουν εύκολη λεία, είναι όμως τόσοι πολλοί και σας περικυκλώνουν με τέτοια ταχύτητα που στ' αλήθεια μόνο οι πολύ φανατικοί της δράσης θα αντέξουν την πίεση. Προσφέρει περισσότερα από δέκα διαφορετικά επίπεδα δράσης, με διαφορετικά features στο καθένα. Ολα τα επίπεδα είναι γεμάτα ουδέτερα αντικείμενα, όπως δέντρα, αγάλματα, κτίρια, τα οποία "είναι εξ ολοκλήρου καταστρέψιμα", όπως σχολίασε ο Hunski. Σε κάθε επίπεδο οι αντίπαλοι είναι διαφορετικοί, αλλά σαφώς αναγνωρίσιμοι από τη συμπεριφορά τους. Τα επίπεδα εξελίσσονται γραμμικά και η δυσκολία αυξάνει διαρκώς, παράλληλα με την ισχύ πυρός του παίκτη, η οποία μεγαλώνει από τα νέα όπλα που θα βρείτε άφθονα στο δρόμο σας. Συνολικά υπάρχουν 14 διαφορετικά όπλα, που μπορείτε να αποκτήσετε αντιμετωπίζοντας σωστά μία συγκεκριμένη αποστολή. Για να συμβεί αυτό, πολλές φορές απαιτείται η χρήση κάποιου άλλου συγκεκριμένου όπλου, το οποίο φυσικά πρέπει να έχετε φροντίσει να προμηθευτείτε. Ολα τα όπλα είναι πραγματικά και, όπως ανέφερε ο D. Hunski: "αποφύγαμε ονομασίες όπως ultra-spark-electro gun EPS3, προκειμένου ο παίκτης να γνωρίζει τι ακριβώς έχει στα χέρια του".

Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό "παλιομοδίτικο", με την καλή έννοια, shooter.



Σημαντικό στοιχείο είναι επίσης οι γρίφοι που καλείται ο παίκτης να επιλύσει, ώστε να αποφύγει δυσάρεστες καταστάσεις, κάτι που συμβαίνει και με κάποια "παζλ" που πρέπει να συμπληρωθούν σωστά για να μπορεί κανείς να έχει πρόσβαση σε ορισμένες πληροφορίες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το σημείο του παιχνιδιού όπου συναντάμε έναν σκορπιό στη μέση ενός δωματίου και υπάρχει μόνο ένας και μοναδικός τρόπος να διέλθει ο παίκτης, αποφεύγοντας τα θανατηφόρα τσιμπήματά του, ενώ σε κάθε άλλη περίπτωση εμφανίζεται το εκνευριστικό game over.

Το Serious Sam ακολουθεί την πεπατημένη των shooting games και στις παρεμβαλλόμενες σκηνές, που είναι πολυάριθμες και βοηθούν στην κατανόηση της συνέχειας του παιχνιδιού, δίνοντας ιστορικά στοιχεία, στοιχεία για την ισχύ των επόμενων αντιπάλων ή και πληροφορίες για την επίλυση κάποιου γρίφου. Χαρακτηριστικό του Sam είναι επίσης οι πολλές οπτικές γωνίες για κάθε σκηνή, κάτι που συνηθίζει γενικά η ομάδα της Croteam στους τίτλους της.

Ο κορμός του σεναρίου του παιχνιδιού έχει ως εξής: Στο κοντινό μέλλον η ανθρώπινη φυλή έχει αποικίσει πλανήτες σε άλλους γαλαξίες. Μία από αυτές δέχεται επίθεση και κατακτάται από την εξωγήινη φυλή των αθανάτων Tah-Um. Ο μόνος τρόπος που υπάρχει για να νικηθεί ο κατακτητής είναι ένα μυστικό όπλο που προέρχεται από τον πολιτισμό της αρχαίας Αιγύπτου. Αυτή την αποστολή αναλαμβάνει ο Sam "Serious" Stone: επιστρέφει στην αρχαία Αίγυπτο, όπου πρέπει να ανακαλύψει το μαγικό όπλο που θα σώσει την ανθρώπινη φυλή.

Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό "παλιομοδίτικο", με την καλή έννοια, shooter. Προσφέρει όμως και πολλά στοιχεία εκτός πεδίου μαχών, όπως ανάπτυξη στρατηγικής και επίλυση γρίφων. Πάντως, το σίγουρο είναι ότι παραμένει ένα καθαρόαιμο action game και οπωσδήποτε θα κερδίσει κάθε φίλο του είδους αμέσως και θα τον ανταμείψει με πρωτόγνωρα για 3D FPS τίτλο συναισθήματα.

του Derek dela Fuente

MC: WARZONE ONLINE

Από την Paradox

Διαδικτυακοί πόλεμοι

Η Paradox, που εδρεύει στη Σουηδία, μπορεί να μην είναι ευρέως γνωστή, αλλά έχει ήδη αρχίσει να τραβά την προσοχή των gamers. Μίλησα με τον Christopher Sundberg, παραγωγό της Paradox και επικεφαλής σχεδιασμού του on-line παιχνιδιού Warzone.

Η νοοτροπία της Paradox είναι να συνδυάζει την τελευταία τεχνολογία με τη δεμένη υπόθεση στα παιχνίδια που σχεδιάζει. Το Warzone Online είναι ο τίτλος που ήδη προσελκύει την προσοχή των μέσων ενημέρωσης, μια και προσφέρει τη δυνατότητα συνεργασίας πολλών παικτών μέσω Διαδικτύου. Είναι γνωστό ότι είναι πολλοί οι τίτλοι που σχεδιάζονται για on-line gaming αυτόν τον καιρό, επομένως θα αναρωτιέστε τι ξεχωριστό διαθέτει το Warzone Online ώστε να υπερέχει. Ο Sundberg πιστεύει πως θα προσελκύσει όλους τους οπαδούς των strategies: "Το Warzone θα έχει μοναδικά χαρακτηριστικά, βασισμένα στην τεχνολογία τρισδιάστατων γραφικών, όπως real time εναλλαγές ημέρας και νύχτας, φυσικά φαινόμενα, από βροχές έως καταστροφικούς σεισμούς, περιβαλλοντικά προβλήματα και αρκετά άλλα."

Βέβαια, αν και αυτές είναι οι βασικές ερωτήσεις κάθε μελλοντικού online gamer, η Paradox αφήνει να αιωρούνται ζητήματα όπως τα προβλήματα και το στήσιμο των severs και η διανομή του παιχνιδιού στον μελλοντικό (και ως σήμερα μη υπαρκτό) εκδότη του παιχνιδιού. Αυτή τη στιγμή το προσωπικό της εταιρείας υπερηφανεύεται για την on-line υποστήριξη, τεχνική και προγραμματιστική, των χρηστών του Warzone.

Η υπόθεση του Warzone λαμβάνει χώρα στο μακρινό και ζοφερό μέλλον, εποχή όπου ο άνθρωπος έχει εγκαταλείψει τη Γη και έχει αποικίσει άλλους πλανήτες. Περίπου 1.500 χρόνια μετά τη Μεγάλη Εξοδο, οι μεγάλες εταιρείες βρίσκονται σε διαρκή διαμάχη για τον έλεγχο των πλουτοπαραγωγικών πηγών, οι οποίες λιγοστεύουν επικίνδυνα, ενώ την ίδια στιγμή το ανθρώπινο είδος μάχεται για την επιβίωσή του ενάντια στη Σκοτεινή Λεγεώνα. Παντού πλανάται ο φόβος της προδοσίας. Σκοπός του παίκτη είναι να εξολοθρεύσει τις εχθρικές δυνάμεις, ανθρώπινες και μη, ώστε να διατηρήσει τη φυλή του υπαρκτή και να αποκτήσει τον έλεγχο των φυσικών πρώτων υλών. Ο πόλεμος είναι διπλός και τεράστιος. Οι δυνάμεις που ελέγχει ο παίκτης είναι πολύ μικρές και γι' αυτόν το λόγο το παιχνίδι προσφέρεται σε δικτυακή έκδοση. "Οι παίκτες πρέπει να συνεργαστούν, να συνενώσουν τις δυνάμεις τους και να δημιουργήσουν ομάδες, διμοιρίες και, τελικά, έναν πανίσχυρο στρατό" αναφέρει σχετικά ο Sundberg. Υπάρχουν συνολικά 6 φατρίες για να επιλέξει ο παίκτης, ενώ υπάρχουν ευκολότερα και πιο δύσκολα επίπεδα παιχνιδιού, ανάλογα με τις δυνατότητες του καθενός, ώστε να καταφέρουν να παίξουν άνετα και οι πολύ αρχάριοι.







Το παιχνίδι έχει τη μορφή ενός RPG, χωρίς όμως να είναι στην πραγματικότητα, ενώ δεν είναι γεμάτο με περιττά στατιστικά και σκορ. Στην οθόνη εμφανίζονται μόνο τα απαραίτητα στοιχεία, ενώ κάθε χαρακτήρας από τους 300 συνολικά έχει σκορ για 12 διαφορετικές δυνατότητες και 24 ειδικές δεξιότητες. Οι δυνατότητες του χαρακτήρα είναι βασικά στοιχεία των επιδόσεών του, όπως ο οπλισμός, η ανθεκτικότητα και η υγεία, ενώ οι δεξιότητες αντικατοπτρίζουν ειδικότερα χαρακτηριστικά του καθενός, όπως την εφευρετικότητα και τη δυνατότητα αναρρίχησης. Κάθε ενέργεια του χαρακτήρα σε ζώνη πολέμου έχει ένα συγκεκριμένο κόστος πόντων από αυτούς που προσφέρουν οι δυνατότητες του παίκτη και οι οποίοι είναι ανανεώσιμοι με προκαθορισμένο τρόπο.

Αξίζει να σημειώσουμε ότι ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τον εν λόγω τίτλο έδειξε η Microsoft, που πρόκειται να τον υποστηρίξει διαδικτυακά, ώστε να προσφέρει μία μοναδική εμπειρία on-line gaming στους χρήστες του.

Ο τίτλος, λοιπόν, φαίνεται πως θα σημειώσει σχετική επιτυχία, αλλά παρ' όλα αυτά ο Sundberg δηλώνει πως δεν θα ήθελε να δει την εταιρεία του να ειδικεύεται σε κάτι τέτοιο, παρά τους σχεδόν ένα εκατομμύριο προ-εγγεγραμμένους χρήστες του Warzone.

Το Warzone ήδη έγινε δεκτό με θετικά σχόλια και λόγω της φουτουριστικής υπόθεσής του, πέρα από την καινοτομία που τείνει να μετατρέψει το on-line gaming σε μαζική δραστηριότητα. Σχεδιασμένο ως 100% δικτυακή εφαρμογή για PC, το Warzone χρησιμοποιεί την τελευταία λέξη στην 3D software τεχνολογία και γίνεται ένα πολύ ενδιαφέρον project, με πολλές πιθανότητες να καταστεί και ένα συναρπαστικό action-RPG.

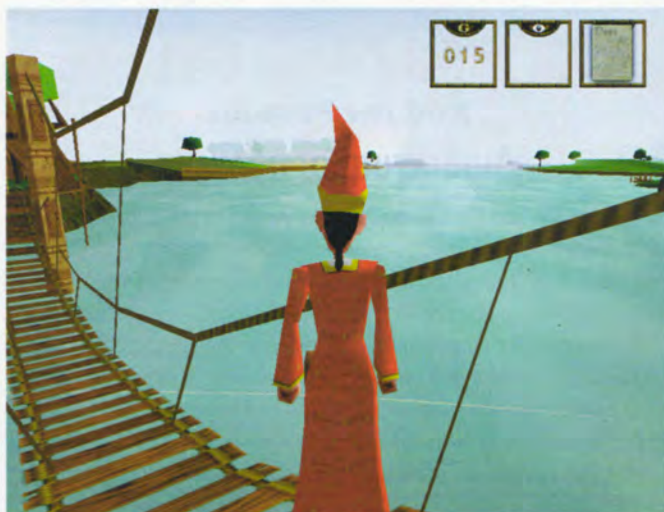
του Derek dela Fuente

SIMON THE SORCERER 3D

Από τις Headfirst Productions/Micropose - Hasbro UK

Ο Simon τώρα και... τρισδιάστατος!

Ο μοναδικός Simon πρωτοεμφανίστηκε το 1993. Είναι ένας teenager, με την κυριολεκτική έννοια του όρου. Εσείς φυσικά παίρνετε το ρόλο του Simon. Βρίσκοντας ένα παράξενο βιβλίο (ένα spellbook), ξαφνικά μεταφέρεστε σε μία άλλη διάσταση για να βοηθήσετε έναν απελπισμένο μάγο, τον Calypso. Και έτσι μας προκύπτει το περίφημο SIMON THE SORCERER. Ολη η περιοχή όπου έχετε μεταφερθεί απειλείται από το διαβολικό μάγο Sordid, ο οποίος από ένα σημείο και μετά φαίνεται να έχει βάλει σκοπό της ζωής του να σας κάνει τη ζωή δύσκολη.



Το παιχνίδι ήταν ένα πραγματικό χάρμα οφθαλμών, περιείχε πολύ παράξενες τοποθεσίες και χαρακτήρες, διέθετε μοναδικό χιούμορ, έξυπνους και πρωτότυπους γρίφους και πολύ πλούσια αλλά και μεγάλη σε διάρκεια δράση. Λόγω της μεγάλης εμπορικής του επιτυχίας (εκείνη την εποχή βλέπετε τα adventures ήταν ακόμη οι αδιαφιλονίκητοι "βασιλιάδες" των computer games), δύο χρόνια αργότερα εμφανίστηκε το SIMON THE SORCERER 2. Ως διά μαγείας, ο Sordid επιστρέφει από τον τάφο του και εσείς, μέσω μία μαγικής ντουλάπας, μεταφέρεστε για μία ακόμη φορά εκεί για να βοηθήσετε αυτή τη φορά τον Calypso να ελευθερώσει την Alix από τα χέρια του Sordid. Στο εργαστήριο του τελευταίου θα εξελιχθεί το φινάλε του παιχνιδιού. Κάνοντας ένα πείραμα, μεταφέρεστε στο σώμα του, ενώ ταυτόχρονα μεταφέρετε αυτόν στο δικό σας σώμα. Τότε, για κακή σας τύχη, εμφανίζεται ο Calypso, ο οποίος περνά τον Sordid για σας, μια και έχει το σώμα σας, και τον στέλνει πίσω στο σπίτι σας! Εσείς εξηγείτε στον Calypso το τι πραγματικά έχει συμβεί, αλλά είναι πια αργά.

Οι περισσότεροι γρίφοι βασίζονται σε ιδιόμορφες "χιουμοριστικές" καταστάσεις.

Τα Simon the Sorcerer 1 και 2 ήταν δημιουργήματα της Adventuresoft, που αργότερα, και για πολλούς λόγους, μετονομάστηκε σε Headfirst Productions. Η Adventuresoft είχε γίνει γνωστή για την κυκλοφορία μίας σειράς adventures τρόμου, από τα οποία ξεχώριζαν τα περίφημα ELVIRA. Υπήρχαν σχέδια για ένα τρίτο Simon the Sorcerer, μια και το δεύτερο σημείωσε μεγάλη εμπορική επιτυχία, αλλά, μετά την "υποχώρηση" των adventure games που σημειώθηκε κατά τα έτη 1997-98, το project μπήκε προσωρινά στον "πάγο".



Τελικά, όμως, προς το τέλος του 1998 αποφασίζεται η κυκλοφορία ενός τρίτου Simon, το οποίο όμως, για να ανταποκρίνεται στα δεδομένα της εποχής, έπρεπε να είναι 3D!

Το παιχνίδι με το όνομα SIMON THE SORCERER 3D πρωτοπαρουσιάζεται στην περίφημη έκθεση E3 το 1999 και εντυπωσιάζει όλους όσοι το βλέπουν. Η κυκλοφορία του αρχικά είχε σχεδιαστεί για το 2000, αλλά τελικά θα κυκλοφορήσει πριν από το καλοκαίρι αυτού του χρόνου. Προς το παρόν, θα κυκλοφορήσει κανονικά μόνο στην Ευρώπη, ενώ στην Αμερική μέχρι στιγμής έχει επιβεβαιωθεί η κυκλοφορία του μόνο για τους Macintosh!

Στο περιοδικό έφτασε πριν από λίγο καιρό η τελική beta έκδοση. Το παιχνίδι ήδη έχει πάει για τη λεγόμενη GOLD "μήτρα", και έτσι αναμένεται να ανακοινωθεί σχετικά σύντομα η τελική κυκλοφορία του. Προς το παρόν, του κάνουμε μία πρώτη παρουσίαση και ίσως στο επόμενο τεύχος να έχουμε και το κανονικό review του.

Το Simon the Sorcerer 3D είναι ένα adventure game προοπτικής τρίτου προσώπου, το οποίο, αν και λειτουργεί σε πλήρες 3D περιβάλλον, κατορθώνει να διατηρήσει τους σχεδόν καρτουνίστικους και παράξενους χαρακτήρες που είναι το σήμα κατατεθέν της σειράς. Θα το χαρακτήριζα ως ένα adventure game νέας γενιάς. Η διαφορά του από τα Grim Fandango και Escape from the Monkey Island είναι ο απόλυτα real time 3D κόσμος του.

Τα γραφικά του επεξεργάστηκε μία ομάδα ειδικών σχεδιαστών επί 18 μήνες. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τη λεγόμενη NDL NetImmerse 3D engine, η οποία αποδίδει όλα τα ειδικά εφέ των 3D κόσμων, όπως 32-bit textures, Tri-Linear Filtering and MipMapping, Multi-texturing, Real time lighting and shadows. Εχοντας παίξει πάνω από το μισό του παιχνιδιού, μπορώ να πω ότι τα γραφικά του είναι αρκετά καλά (δεν είναι δυνατόν φυσικά να φτάσουν στη σχεδιαστική τελειότητα του

Ultima 9, που προσωπικά θεωρώ ότι περιέχει τον κορυφαίο 3D κόσμο), αν και σε μερικά σημεία εμφανίζονται κάποια μικροπροβλήματα στη σχεδιαστική απόδοση και λειτουργία του περιβάλλοντος χώρου. Πάντως, τα 3D εφέ του παιχνιδιού είναι φανταστικά, προσωπικά με έχει ξετρελάνει η απόδοση της αίσθησης του ήλιου, που σε τυφλώνει όταν κοιτάς προς αυτόν!

Η δράση του παιχνιδιού περιέχει όλα τα είδη δράσης που μπορεί να φανταστεί κάποιος, εκτός φυσικά από τις μονομαχίες. Ετσι, θα βρείτε τα κλασικά puzzles που υπάρχουν στα adventure games, σε συνδυασμό όμως με μερικούς γρίφους που απαιτούν καλά αντανακλαστικά, σε στυλ Indiana Jones, μια και βασίζονται στις δυνατότητες των 3D κόσμων. Φυσικά, η "καρδιά" του παιχνιδιού είναι η ανάπτυξη της βασικής ιστορίας του και η αλληλεπίδραση των διάφορων χαρακτήρων. Οι δημιουργοί του υπόσχονται περίπου σαράντα με πενήντα ώρες παιχνιδιού για ένα μέσο χρήστη χωρίς λύση, και περίπου τριάντα ώρες για έναν hardcore adventurer.



Η λειτουργία του παιχνιδιού γίνεται αποκλειστικά μέσω του πληκτρολογίου. Τα βασικά πλήκτρα είναι τα 4 arrow keys για την κίνησή σας, μαζί με τα CTRL για δράση (action), ALT για χρήση ενός αντικειμένου, X για να εξετάζετε κάτι στον περιβάλλοντα χώρο, SPACEBAR για να ανοίγετε ή να κλείνετε το ειδικό Inventory, SHIFT για να τρέχετε αν το κρατάτε πατημένο, CAPS LOCK για να σπριντάρετε ενώ τρέχετε, TAB για να κοιτάτε τριγύρω μέσα από τα μάτια του Simon και όχι μέσα από τα δικά σας, Z για να σέρνεστε και C για να εμφανίζετε κυκλικά τα αντικείμενα που έχετε στο ειδικό παράθυρο.

Θεωρώ αρνητικά στοιχεία του παιχνιδιού το γεγονός ότι τα SAVE & LOAD βρίσκονται μέσα στο Inventory και δεν υπάρχει κάποιο πλήκτρο άμεσης ενεργοποίησής τους. Ετσι π.χ. για να κάνετε SAVE πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο SPACEBAR, για να ανοίξετε το Inventory και από εδώ να επιλέξετε DISK για να περάσετε στα saves & loads (το παιχνίδι διαθέτει 42 θέσεις σωσίματος). Μέσα από το Inventory επίσης ρυθμίζετε τις διάφορες επιλογές που αφορούν στην ποιότητα των γραφικών (τρέχει και σε αναλύσεις 800x600), την εμφάνιση των υποτίτλων κ.λπ. Αλλο αρνητικό στοιχείο θεωρώ το γεγονός ότι, αν πατήσετε το πλήκτρο ESCAPE, που σας γυρνά στο αρχικό menu του παιχνιδιού, δεν έχετε δυνατότητα να ξαναγυρίσετε στη θέση που ήσασταν, αλλά πρέπει να κάνετε είτε START NEW GAME είτε LOAD GAME. Αρνητικό επίσης στοιχείο θεωρώ ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα για ένα αναλυτικό examine των αντικειμένων που ήδη κουβαλάτε, ενώ αυτό επιτρέπεται πριν τα πάρετε στο Inventory σας μέσω του πλήκτρου X. Τέλος, αρνητικό επίσης στοιχείο θεωρώ το ότι δεν υπάρχει κάποιο ειδικό πλήκτρο για να προσπερνάτε τους διάφορους διαλόγους ή animations σε περίπτωση που τα έχετε ξαναδεί.



Οταν βρίσκεστε κοντά σ' ένα αντικείμενο του περιβάλλοντος χώρου με το οποίο μπορείτε να έχετε κάποια δράση, τότε ένα εικονίδιό του εμφανίζεται στο μεσαίο από τα τρία παράθυρα που υπάρχουν στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Προσέξτε το αυτό γιατί είναι πολύ βασικό. Μην καταναλώνετε ενέργεια σε αντικείμενα που δεν εμφανίζονται στο ειδικό αυτό παράθυρο, γιατί πολύ απλά δεν υπάρχει καμία λειτουργία με αυτά, όσο και αν ενδεχομένως σας προδιαθέτει περί του αντιθέτου η γραφική αναπαράστασή τους.

Το παιχνίδι ξεκινά με μία σειρά τεστ που πρέπει να περάσετε για να βγείτε από το Temple of Life, στο οποίο βρίσκεστε για να ξαναγεννηθείτε. Κάθε τόσο θα εμφανίζεται ένα παράξενο ξωτικό και θα σας καθοδηγεί ως προς το τι πρέπει να κάνετε, τόσο ως προς τη δράση σας αυτή καθαυτή όσο και ως προς το να μάθετε και να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του παιχνιδιού. Αυτό το μέρος του Simon the Sorcerer 3D θυμίζει περισσότερο Tom Raider και πολύ λιγότερο adventure game, προκαταλαμβάνοντας μάλλον αρνητικά τον adventurer χρήστη που θα το πρωτοδεί. Μόλις τελικά βγείτε από το Temple of Life, το παιχνίδι αρχίζει να ξεδιπλώνει τις adventur-ίστικες αρετές του, αλλά και εδώ θέλετε κάμποσο χρόνο μέχρι να μπείτε στο "πετσί" του. Αυτό οφείλεται στο ότι η δράση του παιχνιδιού στο δεύτερο Chapter δεν είναι πολύ καθαρή ως προς το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε. Μία συμβουλή: Ανεξαρτήτως του αν σας λένε να πάτε κατευθείαν στη City of Poliganis, προσπαθήστε να εξερευνήσετε κάθε χώρο που μπορείτε, και φυσικά να εντοπίσετε το πού ακριβώς βρίσκεται το περίφημο Gnome Camp που θα το χρειαστείτε οπωσδήποτε.

Το Simon 3D περιέχει εξαιρετικό χιούμορ σε όλα τα επίπεδα. Οι δημιουργοί του δείχνουν από την αρχή τις διαθέσεις τους, σατιρίζοντας το ένα παιχνίδι μετά το άλλο. Οι αυτοσαρκαστικοί διάλογοι διαδέχονται ο ένας τον άλλο, ενώ οι περισσότεροι γρίφοι βασίζονται σε ιδιόμορφες "χιουμοριστικές" καταστάσεις.

Παίζοντας το Simon 3D, και έχοντας καλύψει περίπου το 50% του παιχνιδιού, έχω πραγματικά ενθουσιαστεί μαζί του. Αν και αρχικά με ψιλοαπογοήτευσε, σταδιακά κατόρθωσε να μου ανεβάσει το adventurίστικο ενδιαφέρον μου σχεδόν στο maximum. Και αυτό το θεωρώ το πιο σημαντικό.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΤΟ ΧΑΜΕΝΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Την είδηση που ακολουθεί τη θεωρώ ως την είδηση του μήνα. Επιτέλους, κυκλοφόρησε και διατίθεται ελεύθερα το SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER. Όχι, δεν είναι κάποιο καινούριο παιχνίδι από τη Sierra. Είναι ένα παιχνίδι που έφτιαξε ο Nowa Yinhell (γνωστός και ως Vonster D. Monster), μεγάλος οπαδός των επίσημων Space Quests, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.wiw.org/jess/roger.html.

Για όσους ενδιαφέρονται, το παιχνίδι υπάρχει φυσικά και στο CD του περιοδικού. Μη σας παραξενεύει το μικρό μέγεθός του. Είναι μικρό διότι έχει τον πρωτόγονο ήχο και τα γραφικά του Space Quest 1. Μην ξεχνάτε ότι μέχρι και το 1994-95 τα παιχνίδια κυκλοφορούσαν σε δισκέτες και ότι μέχρι το 1990 είχαν περίπου αυτό το μέγεθος. Τα GB που απαιτούν τα σημερινά παιχνίδια δεν είναι συνέπεια της ποιότητας στη δράση τους, αλλά οφείλονται κατά 99% στα γραφικά και τον ήχο τους. Για να έχετε μία εικόνα για το πραγματικό μέγεθος του παιχνιδιού, σας πληροφορώ ότι τα Space Quest I και 2 είχαν περί τις 80-90 οθόνες δράσης, ενώ το The Lost Chapter έχει περί τις 250! Δηλαδή είναι τρεις φορές μεγαλύτερο σε μέγεθος από τα δύο πρωτότυπα της σειράς.

Το παιχνίδι έχει φτιαχτεί με το AGI Studio, που δημιούργησε ο Peter Kelly, το οποίο επιτρέπει τη δημιουργία παιχνιδιών στο στυλ των πρώτων adventures της Sierra. Αυτό σημαίνει ότι ο τίτλος διαθέτει score system, κινείς το χαρακτήρα με τα arrow πλήκτρα και πληκτρολογείς τις εντολές - οδηγίες που του δίνεις για να τις εκτελέσει! Το θεωρώ ως το καλύτερο user interface - system engine που έχω δει σε adventure games της νέας γενιάς.

Το Space Quest: The Lost Chapter περιέχει διαλόγους ποιότητας και το χιούμορ που έκαναν τόσο διάσημη και αγαπητή ανάμεσα στους adventurers όλου του κόσμου τη σειρά των Space Quests. Ενδεικτικό της ποιότητας του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι ο περίφημος Josh Mandel επικοινώνησε με τον Vonster D. Monster όταν έμαθε για το παιχνίδι και προσφέρθηκε να ελέγξει το χιούμορ του παιχνιδιού, κάτι που έγινε! Ενδεικτικό πάντως του χιούμορ του Vonster D. Monster είναι ότι όταν τον ρωτούν τι δουλειά κάνει, απαντά: "My job title is High Exalted Janitor Supremous"!

Σε κάθε περίπτωση πρόκειται για ένα πολύ ποιοτικό παιχνίδι, αν εξαιρέσει κανείς τα γραφικά και τον ήχο του. Εξελίσσεται αμέσως μετά το Space Quest 2: Vohaul's Revenge και πριν από τα δρώμενα του Space Quest 3: The Pirates of Pestulon. Ξεκινά με εσένα, τον Roger Wilco, τον πιο διάσημο "καθαριστή - σκουπιδιάρη" του διαστήματος, να βρίσκεσαι στο escape pod, που ταξιδεύει ακυβέρνητο στο διάστημα. Έπειτα από άγνωστο χρονικό διάστημα, μία άγνωστη δύναμη βγάζει το μικρό σκάφος σου από την πορεία του, και αυτό οδηγείται προς έναν κοντινό πλανήτη, ο οποίος το "αιχμαλωτίζει" με τη βαρύτητά του. Το escape pod πέφτει, τελικά, στην επιφάνεια του άγνωστου πλανήτη χωρίς να πάθει ιδιαίτερες ζημιές. Το πέσιμο όμως ενεργοποιεί το άνοιγμα του sleep chamber και έτσι εσύ, ο Roger Wilco, συνέρχεσαι από την κατάσταση "αναστολής των ζωτικών λειτουργιών" στην οποία βρισκόσουν. Βγαίνεις από το σκάφος σου και ξεκινάς την εξερεύνηση του πλανήτη στον οποίο έχεις βρεθεί.

Περισσότερα όμως για το Space Quest: The Lost Chapter στο επόμενο τεύχος, όπου θα έχουμε ένα πλήρες review του. Μέχρι τότε, ξεκινήστε να παίζετε και αφεθείτε στη χαμένη λάμψη των πρώτων adventures της μεγαλύτερης εταιρείας στην ιστορία του χώρου, της μοναδικής και αλησμόνητης Sierra On Line.

BALDUR'S GATE ΣΕ... PLAYSTATION!

Η Black Isle Studios και η εταιρεία ανάπτυξης παιχνιδιών για κονσόλες Snowblind Studios ανακοίνωσαν ότι ενώνουν τις δυνάμεις τους για να δημιουργήσουν στο PlayStation 2 το Baldur's Gate: Dark Alliance, το οποίο θα βασίζεται στον κόσμο του Baldur's Gate. Το παιχνίδι θα είναι ένα ιδιόμορφο action/adventure/RPG, το οποίο θα περιέχει πρωτοφανή ανάπτυξη χαρακτήρων για τα δεδομένα των console games. Η δράση του θα εξελίσσεται στην πόλη-λιμάνι Baldur's Gate. Σκοτεινές δυνάμεις προσπαθούν να κυριεύσουν την πόλη και υπάρχουν φήμες ότι έχει ξεσπάσει ένας ανοικτός πόλεμος στους δρόμους ανάμεσα στα Thieves' Guild της πόλης. Εσύ είσαι νεοφερμένος στην πόλη και πολύ σύντομα θα μάθεις για τους κινδύνους που απειλούν το Baldur's Gate και την περίφημη Sword Coast. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2001 στο PlayStation 2. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site της Black Isle στη διεύθυνση http://www.prnewswire.com/micro/IPLY στην ημερομηνία 15 Φλεβάρη. Λέτε να αγοράσω, τελικά, κανένα PlayStation 2 για τα τόσα adventures και RPGs που θα κυκλοφορήσουν μέσα στο 2001-2002 για την κονσόλα αυτή;

IN COLD BLOOD

Το περίφημο παιχνίδι της Revolution Software IN COLD BLOOD, ένα πρωτοποριακό action adventure παιχνίδι, πήγε για τη λεγόμενη "χρυσή μήτρα" στις 17 Φεβρουαρίου στις ΗΠΑ. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει εκεί από την Dreamcatcher. Αυτό που μου έκανε μεγάλη εντύπωση είναι το γεγονός πως η ανακοίνωση αναφέρει ότι το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει





SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER του Vonster D. Monster



MAJESTIC της Electronic Arts

στην Ευρώπη από τον περασμένο Σεπτέμβρη! Δεν ξέρω αν αυτό αληθεύει, εγώ πάντως το ψάχνω και δεν το έχω δει πουθενά. Και αυτό όχι μόνο γιατί λένε ότι το παιχνίδι συνδυάζει στοιχεία από adventures και actions σε ποσοστό 75 προς 25%, αλλά διότι όλοι συμφωνούν ότι πρόκειται για ένα σπουδαίο 3D παιχνίδι.

ΝΕΟ BROKEN SWORD!

Η δεύτερη μεγάλη είδηση του μήνα: Η Revolution Software ανακοίνωσε επίσημα ότι ήδη έχει ξεκινήσει τη δημιουργία του BROKEN SWORD 3, ενώ η δοκιμαστική σελίδα του παιχνιδιού στο Internet "σηκώθηκε" ήδη στη διεύθυνση http://www.brokensword3.com/, η οποία έχει τον υπότιτλο "The Sleeping Dragon". Προς το παρόν, δεν περιέχει καμία άλλη πληροφορία, αλλά το γεγονός της αναγγελίας δεν μπορεί παρά να γεμίσει χαρά τους φανατικούς φίλους της σειράς.

Ο Tony Warriner, σε πρόσφατη συνέντευξή του, μίλησε για το Broken Sword 3. Αναφέρει ότι το σχετικό project είναι ακόμη στα πρώτα στάδια της δημιουργίας του και ότι για τις ανάγκες του παιχνιδιού έχουν σχεδιάσει μία ολοκληρωτικά νέα 3D system engine technology που δεν θα μοιάζει με τίποτα απ' όσα έχουμε δει ως τώρα (να το δω και να μην το πιστεύω). Οι fans της σειράς δεν πρέπει να ανησυχούν, μια και θα διατηρηθεί πάση θυσία το πνεύμα των δύο προηγούμενων Broken Swords. Βασικός σκοπός τους είναι να δώσουν νέα πνοή στα adventure games. Αρχικά το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για το Xbox της Microsoft και το PlayStation 2. Αξιοσημείωτη είναι η επισήμανσή του ότι ως σχεδιαστής παιχνιδιών δεν πιστεύει ότι τα PCs είναι καλά ως games platforms, και αυτό επειδή υπάρχουν τόσο πολλά και διαφορετικά PC specifications που υποχρεώνουν τους δημιουργούς να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο για να κάνουν τη δημιουργία τους να τρέχει σε όσο το δυνατόν περισσότερα διαφορετικά PC specifications απ' ότι στο σχεδιασμό και στην ολοκλήρωση της δημιουργίας τους αυτής καθ' εαυτής. Τον ανησυχεί το γεγονός ότι τα PCs αλλάζουν δεδομένα κάθε τόσο και ότι η πολύ μεγάλη διαφορά που υπάρχει ανάμεσα στα διαφορετικής ισχύος PCs που κατέχουν οι διάφοροι χρήστες έχει οδηγήσει στον πλήρη κατακερματισμό της αγοράς, με πολύ αρνητικές επιπτώσεις στην όποια εμπορική επιτυχία τους.

MAJESTIC: ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ON-LINE GAMING;

Η Electronic Arts ανακοίνωσε, τελικά, τη δημιουργία του πρώτου on-line adventure game της, του MAJESTIC. Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί το Internet αλλά και άλλα μέσα επικοινωνίας (π.χ. fax, τηλέφωνα κ.λπ.) για την επικοινωνία των παικτών μεταξύ τους. Η εταιρεία ανακοίνωσε ότι μέσα στον Φεβρουάριο θα κυκλοφορήσει το πρώτο demo του παιχνιδιού, ενώ η επίσημη κυκλοφορία του θα γίνει την άνοιξη αυτού του χρόνου. Λέγεται ότι περιέχει τόσο ισχυρό AI σύστημα, ώστε θα είναι το πρώτο on-line παιχνίδι που θα αποφασίζει το ίδιο να καλέσει το χρήστη στον υπολογιστή του, στέλνοντάς του ανάλογες πληροφορίες ή καλώντας τον για άμεση δράση. Ακούγεται απίστευτο και ανυπομονώ όσο τίποτα άλλο να το δω. Περισσότερες πληροφορίες για το Majestic μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.majestic.ea.com/.

MYST III: Η ΩΡΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ!

Η Game Studios ανακοίνωσε ότι, τελικά, το MYST III: EXILE θα κυκλοφορήσει στις 11 Μαΐου του 2001. Σημειώστε ότι από τις 12 Φεβρουαρίου η εταιρεία κυκλοφορεί ένα επίσημο newsletter, το οποίο σχεδιάστηκε με τη λογική να δίνει σε όλους τους ενδιαφερόμενους (μην ξεχνάτε ότι το πρωτότυπο MYST έχει πουλήσει πάνω από 10.000.000 αντίτυπα σε παγκόσμιο επίπεδο από τότε που κυκλοφόρησε) τις ίδιες πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι. Όσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να βρείτε όλες τις πληροφορίες εγγραφής σας στο σχετικό newsletter στη διεύθυνση http://www.myst3.com/html/newsletter.html

Ήδη έλαβα το πρώτο newsletter που περιέχει πολύτιμες πληροφορίες και μακάρι να έκαναν το ίδιο και οι άλλες εταιρείες σχετικά με τα παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν. Ήδη ανακοινώθηκε και η κυκλοφορία του Collector's Edition of Myst III: Exile, το οποίο περιέχει μία σειρά από εντυπωσιακά "καλούδια" στην τιμή των 60 δολαρίων, και θα διατίθεται μόνο on-line, ενώ η DVD έκδοσή του θα κυκλοφορήσει το τρίτο τετράμηνο αυτού του χρόνου. Οι προπωλήσεις του κινούνται ήδη σε πολύ υψηλό επίπεδο, δείχνοντας ότι μάλλον θα γίνει και αυτό μεγάλη εμπορική επιτυχία.

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ... ΑΘΑΝΑΤΟΣ;

Η Sierra Studios, ακολουθώντας τα χνάρια άλλων εταιρειών, ανακοίνωσε έναν ενδιαφέροντα διαγωνισμό σχετικά με το πολυαναμενόμενο RPG της ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA. Ξεκινώντας από τις 13 του Φλεβάρη, οι χρήστες καλούνται να λύσουν μία σειρά από γρίφους, ενώ ο νικητής θα ενσωματωθεί ψηφιακά στο παιχνίδι, περνώντας έτσι στην "αθανασία των επωνύμων". Όσοι ενδιαφέρεστε, στη διεύθυνση http://www.sierrastudios.com/games/arcanum/contest/contest-main.html θα βρείτε τις πληροφορίες για τη συμμετοχή σας στο διαγωνισμό αυτό.






MYSTERY OF THE DRUIDS της CDV Software

BATES INTERVIEW

Το on-line site που είναι αφιερωμένο στα adventure games ADVENTURE COLLECTIVE δημοσιεύει μία αρκετά μεγάλη συνέντευξη με τον "πολύ" Bob Bates, δημιουργό της περίφημης Infocom και σημερινό πρόεδρο της Legend Entertainment Company. Στη συνέντευξη αυτή ο Bob Bates μιλά για τη συνολική κατάσταση των computer games.

Σε αυτήν αναφέρει ότι ο ίδιος δημιούργησε στη Legend τα παιχνίδια TIMEQUEST, ERIC THE UNREADY, QUANDARIES (ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι πάνω στην ηθική, σχεδιασμένο ειδικά για το Department of Justice των ΗΠΑ), και το BLACKSTONE CHRONICLES του John Saulv, ενώ έγραψε και ένα μικρό μέρος από το πρώτο GATEWAY. Θεωρεί ως το καλύτερο όλων των εποχών το Eric The Unready, το οποίο -για όσους θυμούνται- σάρωσε όλα τα σχετικά βραβεία της εποχής, και ως το σημείο τομής της Legend τη στροφή της από τα adventure games στα action games (η Legend σχεδιάζει το UNREAL 2). Ο ίδιος πιστεύει ότι τα adventure games ως κατηγορία αποτελούν πια παρελθόν, αλλά όλα τα επιμέρους στοιχεία τους έχουν περάσει στα άλλα είδη παιχνιδιών, τα οποία σιγά σιγά μεταλλάσσονται.

Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να διαβάσετε ολόκληρη την ενδιαφέρουσα συνέντευξή του στη διεύθυνση http://www.adventurecollective.com/articles/interview-bobbates.htm, άσχετα με το αν συμφωνείτε μαζί του ή όχι.

ΕΤΟΙΜΟΣ Ο GILBERT

Το GILBERT GOODMATE είναι πια έτοιμο και η Prelusion αναζητά ήδη εκδότες ανάλογα με κάθε αγορά. Εύχομαι να βρεθούν το ταχύτερον δυνατό, διότι πρόκειται για ένα ιδιαίτερα προικισμένο παιχνίδι και θα είναι κρίμα η όποια καθυστέρηση στην κυκλοφορία του για λόγους εκδοτικούς.

ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΤΡΕΝΟ

Εγραψα πριν από λίγο καιρό για το THE LAST EXPRESS. Τελικά, νεότερες πληροφορίες αναφέρουν ότι δεν υπάρχει κανένα σχέδιο, μια και ο δημιουργός του Jordan Mechner δουλεύει ήδη σε μία κινηματογραφική μεταφορά του, ενώ το σενάριο έχει ξαναγραφεί και από τους δύο δημιουργούς του, τους Jordan Mechner και Tomi Pierce. Το πρωτότυπο παιχνίδι πωλείται πια από την Interplay Entertainment (http://www.interplay.com) και όποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να το αποκτήσει είτε μέσω της Interplay είτε μέσω του Amazon.com. Το soundtrack του παιχνιδιού (από το συνθέτη Elia Cmiral, που έκανε και τη μουσική της ταινίας "Ronin") κυκλοφορεί σε μουσικό (audio) CD και διατίθεται στη διεύθυνση http://www.intrada.com. Το The Last Express έχει ήδη καταχωριστεί στην περίφημη Internet Movie Database, στη διεύθυνση http://www.imdb.com. Τέλος, όποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να διαβάσει το review του παιχνιδιού στο τεύχος Νο 86 του περιοδικού μας.

ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΜΥΣΤΗΡΙΟ

Από τη CDV Software ανακοινώθηκε ένα καινούριο adventure, το MYSTERY OF THE DRUIDS. Πρόκειται για ένα κλασικό adventure game, όπου ο χρήστης παίρνει το ρόλο ενός νέου detective της Scotland, του Brent Halligan, ο οποίος καλείται να λύσει το μυστήριο που υπάρχει γύρω από μία σειρά μακάβριων και ανατριχιαστικών φόνων και τη σχέση τους με την αινιγματική αδελφότητα των Order of druids. Κατά τη διάρκεια των ερευνών του ο νεαρός ντετέκτιβ θα συναντήσει τη νεαρή επιστήμονα και ανθρωπολόγο Dr Turner, η οποία θα τον μεταφέρει όλο και πιο βαθιά στα φαινομενικά ξεχασμένα μυστικά των πανάρχαιων τελετουργιών που έκαναν με τη βοήθεια της αποκαλούμενης "λευκής μαγείας" οι περίφημοι αυτοί Δρυίδες. Για να ολοκληρώσεις την αποστολή θα αναγκαστείς να ταξιδέψεις με τη βοήθεια μίας πανίσχυρης rune inscribed ράβδου πίσω στο χρόνο, στο 1000 μ.Χ, ώστε αναζητώντας το ολόχρυσο δρέπανο, το ιερό σύμβολο της αδελφότητας, να προσπαθήσεις να σταματήσεις τις αρχικές προετοιμασίες των τελετουργιών αυτών.

Για ποιους λόγους μου αρέσει το adventure αυτό; Καταρχήν, επειδή τα αντίστοιχα δίδυμα των πρωταγωνιστών, που λειτουργούν και ερωτικά, πάντοτε ελκύουν τους χρήστες. Επίσης, τα adventures που συνδυάζουν στοιχεία αστυνομικών ερευνών και "μεταφυσικών" μυστηρίων πάντοτε με έλκυαν. Τέλος, το θέμα του, οι συντεχνίες των δρυΐδων, είναι από τα πιο δυνατά σεναριακά υλικά που μπορεί κάποιος να επεξεργαστεί. Ολα αυτά φυσικά με την προϋπόθεση ότι οι δημιουργοί του θα κατορθώσουν να αξιοποιήσουν το διαμάντι αυτό που κρατούν στα χέρια τους. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site του παιχνιδιού στο Internet στη διεύθυνση http://www.ysteryofthedruids.com/english/index.php3

ΠΟΥ ΠΗΓΕ Ο RICK GUSH;

Εγραφα στο τεύχος 131 ότι ο περίφημος Rick Gush άφησε, επιτέλους, τη Westwood Studios, δημιούργησε μαζί με ένα άλλο πρώην μέλος της Westwood μία νέα εταιρεία και ήδη έχουν ξεκινήσει την προσπάθεια για το σχεδιασμό μίας νέας adventure σειράς, ενώ ταυτόχρονα τελειώνουν και τα σχέδια ενός μουσικού-κωμικού adventure.

Οπως, τελικά, έγινε γνωστό επίσημα στις αρχές του Φλεβάρη, ο Rick Gush, συγγραφέας σεναρίων και δημιουργός παιχνιδιών της Westwood, δεν θα φτιάξει δική του εταιρεία, αλλά προσχώρησε στην ιταλική Trecision Nett@inment! Αυτό και αν είναι είδηση-βόμβα! Λέτε η Ευρώπη να αρχίσει να παίρνει τους ταλαντούχους δημιουργούς της Αμερικής; Για όσους αναρωτιέστε ποιος είναι ο Rick Gush, σας πληροφορώ ότι πρόκειται για το μοναδικό δημιουργό της εκπληκτικής τριλογίας Legend Of Kyrandia, της σειράς των Lands Of Lore και, τέλος, του κλασικού Dune II: Battle for Arrakis.

Σύμφωνα με ένα δελτίο Τύπου της Trecision, ο Rick Gush τέθηκε επικεφαλής του σχεδιασμού όλων των ομάδων παραγωγής για τα παιχνίδια της εταιρείας στα PCs και τις κονσόλες, καθώς επίσης ενός επαναστατικού on-line project που έχει σχεδιαστεί να κυκλοφορήσει το 2002. Ο marketing director της εταιρείας Massimiliano Sacchi είπε σχετικά: "Ο Rick είναι ένας επαναστατικός δημιουργός, ένας οραματιστής. Με τη βοήθειά του πιστεύουμε ότι θα σχεδιάσουμε και θα κυκλοφορήσουμε τίτλους πρώτης γραμμής και θα κατακτήσουμε στην αγορά τη θέση που στοχεύουμε".

Για τους ενδιαφερόμενους η Trecision ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει ένα νέο 3D adventure game, το THE WATCHMAKER, demo του οποίου θα βρείτε σε αυτό το τεύχος του περιοδικού μας.

KRAKEN

Μία μικρή εταιρεία, η Absurdus, ανακοίνωσε ένα νέο adventure, το EYE OF THE KRAKEN. Το παιχνίδι θα είναι ένα 2D/3D adventure, στο οποίο θα παίρνεις το ρόλο του Abdullah, ενός νεαρού Οθωμανού αξιωματούχου, ο οποίος επιλέχθηκε για να παραδώσει ένα έγγραφο στον πρεσβευτή της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας στο Hyade Island (ποιο είναι άραγε αυτό;). Ενώ επιβιβάζεσαι στο πλοίο για να αναχωρήσεις, λαμβάνεις από έναν φίλο σου ένα γράμμα όπου σου αναφέρει ότι έχει κλαπεί ένα πολύτιμο αντικείμενο και ότι ο κλέφτης πρέπει να έχει επιβιβαστεί στο ίδιο πλοίο με σένα, το "Glutomax". Το αντικείμενο ονομάζεται "The eye of the Kraken" και πιστεύεται ότι έχει άμεση σχέση με μία αφανή θρησκευτική αδελφότητα που λατρεύει τον Great Kraken. Εσύ ως Abdullah πρέπει να εντοπίσεις και να πάρεις πίσω το αντικείμενο, εξερευνώντας μία σειρά παράξενων μυστηρίων, πριν το πλοίο με το οποίο ταξιδεύεις να φθάσει στον προορισμό του.

Οποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να βρει ένα demo του παιχνιδιού και άλλες πληροφορίες σχετικά με αυτό στην επίσημη σελίδα του στο Internet, στη διεύθυνση http://kraken.absurdus.org/

ΕΝΑ ADVENTURE ΠΟΥ ΥΠΟΣΧΕΤΑΙ ΠΟΛΛΑ

Μία νέα εταιρεία στις ΗΠΑ, η Karma Labs, σε πείσμα όλων των εξελίξεων που έχουν σχέση με τα adventure games στη χώρα αυτή, ετοιμάζεται να μπει στο χώρο όχι με κάποιο action ή strategy game, αλλά με ένα πολύ ενδιαφέρον adventure game, το Adventure at the Chateau d'Or. Το παιχνίδι αξίζει όλη την προσοχή μας. Τα γραφικά του στηρίζονται στην τεχνική photo-realistic, που μπορεί ως τεχνική να θεωρείται ξεπερασμένη, εδώ όμως υπόσχεται κάτι παραπάνω από ένα εξαιρετικό αποτέλεσμα. Υπάρχει τρομερή σχεδιαστική λεπτομέρεια σε όλα τα δωμάτια και τις αίθουσες των κτιρίων του Chateau. Οποιος δει τα γραφικά και είναι καλόπιστος, δεν μπορεί να μην "αγκιστρωθεί" από αυτά. Το παιχνίδι διαθέτει επίσης εξαιρετική μουσική. Κάθε δωμάτιο καλύπτεται από τελείως ξεχωριστό μουσικό θέμα, ενώ όταν κινείσαι στους εξωτερικούς χώρους, οι ambient ήχοι είναι συγκλονιστικοί.

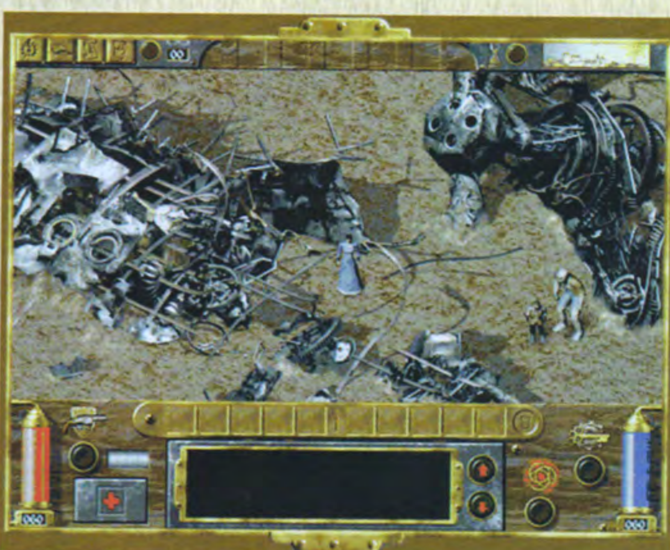
Εξαιρετικό ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι μπορείς να διαλέξεις επίπεδο δυσκολίας. Ετσι δίνεται η δυνατότητα στους λεγόμενους hardcore adventurers να διαλέξουν το Hard Level, που περιέχει πολύ δύσκολα puzzles, ενώ άλλοι παίκτες θα μπορούν να παίξουν μία πιο "προσιτή" έκδοση της δράσης του παιχνιδιού!

Το παιχνίδι απευθύνεται σε ολόκληρη την οικογένεια και ειδικότερα σε όσους θέλουν να απολαμβάνουν ένα πολύ εντυπωσιακό παιχνίδι σε απόλυτα χαλαρωτικούς ρυθμούς. Περισσότερα στοιχεία για το παιχνίδι μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.adventurechateau.com/ του στο Internet.

Περισσότερα, όμως, και ενδιαφέροντα νέα στο επόμενο τεύχος.

PC





ARCANUM της Sierra Studios

ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΗΣ

Ζήστε συναρπαστικές στιγμές με την Ελλη!

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr



Μπαίνοντας στο μπάνιο, η Ελλη βρίσκει το αδερφάκι της να κλαίει. Μήπως αντίκρισε ξαφνικά τον Κόντη και τρόμαξε;

Αν διαβάζετε σε κάθε τεύχος του "PCM" τον πίνακα με τους συντελεστές του, τότε το όνομα αυτό θα σας παραπέμπει στη μία εκ των δύο κοριτσιών της γραμματείας. Μη φανταστείτε λοιπόν πως ο παρών τίτλος αναφέρεται στα μαρτύρια και τις περιπέτειες όπου εμπλέκεται καθημερινά η συγκεκριμένη κοπέλα από την ώρα που διάβηκε το κατώφλι της Compupress. Ούτε βέβαια να πάει ο νους σας στο πονηρό, διαβάζοντας τον υπότιτλο. Εδώ έχουμε τις περιπέτειες της συνονόματης ηρωίδας των Playmobil, η οποία έχει αναλάβει να φέρει εις πέρας μια περίεργη αποστολή: να κάνει και τις πέντε πλευρές ενός μαγικού διαμαντιού που βρήκε να λάμψουν, βοηθώντας τους φίλους και την οικογένειά της.

Σύμφωνα με την ιστορία, λοιπόν, κάποτε υπήρχε μια νεράιδα κάπως... αφηρημένη, η Μελίνα. Το διαμάντι που αναφέρεται ανωτέρω ήταν μέσα στο σάκο της. Μπαίνοντας όμως σε μια σπηλιά ενός βουνού για να αποφύγει μια καταιγίδα, έπεσε να κοιμηθεί. Ε, αυτό ήταν! Μόλις ξύπνησε, το διαμάντι είχε γίνει καπνός! Εδώ να σημειώσουμε πως επρόκειτο για το τυχερό διαμάντι των νεράιδων. Και το πιο ωραίο της υπόθεσης είναι πως με το ξημέρωμα η ηρωίδα έφυγε από εκεί και δεν κατάλαβε τίποτα! Πέρασε αρκετός καιρός μέχρι να καταλάβει τι έγινε. Ομως όταν γύρισε για να ψάξει, πρόσεξε και κάτι άλλο (καλά, μιλάμε, για πολύ έξυπνη νεράιδα!). Το βουνό δεν ήταν τελικά βουνό αλλά ηφαίστειο! Στο διάστημα που μεσολάβησε μέχρι να καταλάβει τι έγινε και να ξεκινήσει να βρει το διαμάντι, το ηφαίστειο είχε εκραγεί και η λάβα το είχε θάψει μέσα του.

Μερικά χρόνια αργότερα ένας φυσιολάτρης ανέβηκε για βόλτα στο ηφαίστειο, προκειμένου να εμπλουτίσει τη συλλογή του από πέτρες. Αυτός ήταν ο Οδυσσέας (μήπως ο Κουράφαλος;), ο παππούς της Ελλης. Μπαίνοντας στην καλυμμένη με λάβα σπηλιά, απέσπασε ένα κομμάτι πέτρας, το οποίο τοποθέτησε στη συλλογή του. Δεν ήξερε όμως πως το μαγικό διαμάντι βρισκόταν μέσα στην ηφαιστειακή πέτρα, κάτι που αργότερα ανακαλύπτει κατά τύχη η Ελλη.

> **"Οι Περιπέτειες της Ελλης" είναι ένας καλοφτιαγμένος τίτλος, που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά.**

Για να καταφέρετε να φωτίσετε όλες τις πλευρές του διαμαντιού, θα πρέπει να ολοκληρώσετε ορισμένες επιμέρους αποστολές... playmobil-στικού (κατά παράφραση της λέξης "ανθρωπιστικού") περιεχομένου, προσφέροντας βοήθεια σε συμπολίτες σας. Για το σκοπό αυτό θα πρέπει να συνομιλήσετε με πολύ κόσμο, καθώς με αυτόν τον τρόπο θα μάθετε τι θέλουν διάφορα άτομα που θα συναντήσετε, αλλά θα πάρετε και πολύτιμες πληροφορίες. Ακόμη, στην πορεία σας θα αντιμετωπίσετε μερικούς γρίφους, οπότε καλό είναι να σημειώνετε τις πληροφορίες που θα παίρνετε αλλά και να συλλέγετε τα διάφορα αντικείμενα που θα βρίσκε-



Το μενού επιλογών του παιχνιδιού.



Το δωμάτιο της Ελλης, από όπου θα προμηθευτεί τα βασικά.

τε. Τα τελευταία αποθηκεύονται στο σακίδιο της Ελλης (αλήθεια, δεν σας θυμίζει κάτι;) και είναι άμεσα προσβάσιμα όποια στιγμή το θελήσετε. Οι περιπέτειες της ηρωίδας μας λαμβάνουν χώρο κυρίως στους εσωτερικούς και τους εξωτερικούς χώρους του σπιτιού της και όχι μόνο, καθώς αργότερα θα βγει και παραέξω.

Οπως προαναφέραμε, στην πορεία σας θα συναντήσετε μερικούς ενδιαφέροντες χαρακτήρες. Αλλοι θα σας ζητήσουν κάποια χάρη και άλλοι θα σας δώσουν πολύτιμες πληροφορίες. Οι κυριότεροι από τους εν λόγω χαρακτήρες είναι ο Λουκάς (ο μικρός αδερφός της Ελλης), η Ανθή και ο Νικόλας (οι γονείς της), ο Οδυσσέας (ο παππούς της), η Ροζαλία η μαγείρισσα, ο Φλάβιο ο κλόουν, η κ. Κλάρα η μάντισσα, η Αρετή η αγρότισσα, η Βιολέτα η λουλουδού (όχι, δεν δουλεύει σε... σκυλάδικο), ο Ζαχαρίας ο γαλατάς και ο Ιάκωβος ο ζητιάνος. Καθένας από αυτούς διαθέτει τη δική του προσωπικότητα και το δικό του χαρακτήρα. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο manual του τίτλου.

Τα γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα και ο χειρισμός γίνεται είτε από το πληκτρολόγιο είτε με joystick. Μάλιστα, για τα μικρότερα παιδιά που θα ασχοληθούν με τον τίτλο και δεν έχουν κάποιο joystick στη διάθεσή τους υπάρχουν ειδικά διάφανα αυτοκόλλητα, που τοποθετούνται στα απαραίτητα πλήκτρα. Ακόμη, στη δεύτερη σελίδα του manual υπάρχει ένας αναλυτικός χάρτης της πόλης όπου ζει η Ελλη.

Γενικά, "Οι Περιπέτειες της Ελλης" είναι ένας καλοφτιαγμένος τίτλος, που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά μικρής ηλικίας (Κόντης και Σία). Απώτερος σκοπός του είναι η ψυχαγωγία των μικρών μας φίλων σε περιβάλλον Playmobil. Αχ, πού είναι οι παλιές, καλές εποχές, όπου όλοι είχαμε τα πραγματικά Playmobils μας και παίζαμε με αυτά; Ολα πλέον έχουν... "ηλεκτρονικοποιηθεί". Προσωπικά πιστεύω πως τα αυθεντικά Playmobils εξάπτουν περισσότερο τη φαντασία του παιδιού. Από την άλλη, όμως, μια και οι υπολογιστές έχουν γίνει πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής μας, είναι ένας καλός τρόπος προσέγγισης για τις μικρές ηλικίες.

Ο τίτλος έχει εξελληνιστεί πλήρως από τη Microstar.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Ubi Soft/Microstar
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX, 32MB RAM, 3D card 4MB
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microstar Hellas, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974, 6997495
ΤΙΜΗ: 13.900 δρχ. (τελική)

PERSONAL AGENDA

Η προσωπική σας ατζέντα

του Στάθη Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

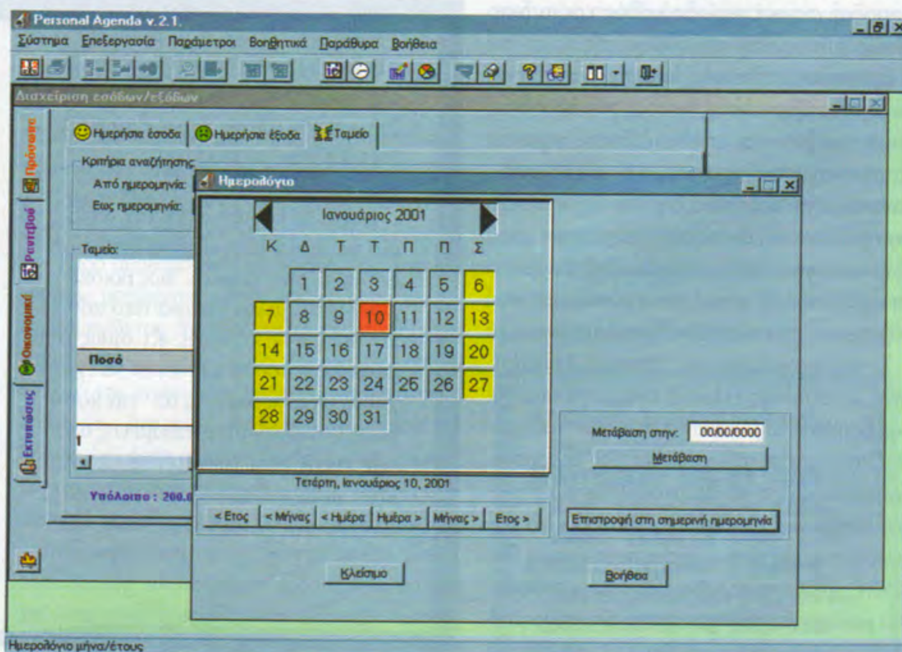
Το "Personal Agenda" θα μπορούσε να αποτελέσει το προσωπικό σας ηλεκτρονικό organizer. Την εφαρμογή έχει αναπτύξει η ελληνική εταιρεία InfoΔομή και μέσα από ένα ενιαίο περιβάλλον εργασίας εξομοιώνει το κλασικό organizer που όλοι γνωρίζουμε. Φυσικά, χάρη στην ηλεκτρονική μορφή μου, παρέχει πολύ περισσότερες δυνατότητες.

Μπορείτε λοιπόν να καταχωρίσετε όλα τα στοιχεία που αφορούν στους φίλους σας και τους γνωστούς σας, όπως ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνα, e-mails, χόμπι και διάφορα άλλα. Παράλληλα μπορείτε να καταχωρίσετε τα ραντεβού σας και να διαχειριστείτε τα οικονομικά σας και τα καθημερινά σας έξοδα και έσοδα.

Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος στο σκληρό δίσκο σας, την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή θα πρέπει να επικοινωνήσετε τηλεφωνικά με την εταιρεία για να σας δώσουν το κωδικό που χρειάζεται ώστε η εφαρμογή να μπορέσει να τρέξει στον υπολογιστή σας. Υστερα από αυτή την -απαραίτητη- διαδικασία θα βρεθείτε στο περιβάλλον εργασίας του προγράμματος. Στο άνω μέρος υπάρχει η γραμμή μενού με τις διαθέσιμες επιλογές και από κάτω η μπάρα εργαλείων με τα πλήκτρα που σας παρέχουν γρήγορη πρόσβαση στις κυριότερες εντολές της εφαρμογής. Περιλαμβάνονται διάφορες εντολές, όπως Εκτύπωση, Εισαγωγή, Διαγραφή, Αποθήκευση, Αναζήτηση, Ημερολόγιο. Στο πλάι αριστερά και από πάνω προς τα κάτω βλέπετε τις καρτέλες Πρόσωπα, Ραντεβού, Οικονομικά και Εκτυπώσεις.

Διαχείριση Προσώπων: Από εδώ θα διαχειριστείτε όλες τις εγγραφές σας με τα προσωπικά στοιχεία των φίλων και των γνωστών σας. Για να είναι μια εγγραφή έγκυρη, θα πρέπει οπωσδήποτε να έχετε καταχωρίσει τουλάχιστον το όνομα και το επώνυμο στα αντίστοιχα πεδία. Το πρόγραμμα σας διευκολύνει στην εισαγωγή των στοιχείων, παρέχοντάς σας ένα drop'n' down μενού για αρκετά από τα πεδία εισαγωγής δεδομένων, όπως έναν κατάλογο με τα πιο γνωστά ονόματα και πόλεις της Ελλάδας. Αν κάποιο από τα ονόματα που εισάγετε δεν υπάρχει στον κατάλογο του προγράμματος, τότε αυτόματα θα σας προταθεί να το καταχωρίσετε, ώστε να το έχετε εύκαιρο σε μια επόμενη καταχώριση.

Στα Προσωπικά Στοιχεία μπορείτε να καταχωρίσετε πάρα πολλά δεδομένα και σημειώσεις για κάθε γνωστό σας. Κατά τη γνώμη μου, τα πεδία που περιλαμβάνει η εφαρμογή είναι αρκετά και θα καλύψουν τους περισσότερους, αν όχι όλους τους χρήστες του προγράμματος. Περιλαμβάνονται, εκτός από τα ονόματα του πατέρα και της μητέρας του ατόμου, διεύθυνση κατοικίας, εργασίας και εξοχικού, τηλέφωνα κατοικίας, εργασίας και εξοχικού, e-mail προσωπικό και εργασίας, πεδίο για διεύθυνση σελίδας στο Internet, ημερομηνία γνωριμίας, ημερομηνία γέννησης, ψευδώνυμο και χόμπι. Επιπλέον μπορείτε να εισαγάγετε μια φωτογραφία του προσώπου



Ανά πάσα στιγμή μπορούμε να έχουμε πρόσβαση στο ημερολόγιο του προγράμματος.

και να γράψετε διάφορα σχόλια με 32.000 αλφαριθμητικούς χαρακτήρες... το πολύ!

Διαχείριση Ραντεβού: Μέσω αυτής της καρτέλας μπορείτε να καθορίσετε ένα νέο ραντεβού ή να τροποποιήσετε την κατάσταση ενός υπάρχοντος. Η εφαρμογή εμφανίζει αυτόματα όλα τα ραντεβού των προηγουμένων πέντε και των επόμενων πέντε ημερών σε σχέση με την τρέχουσα ημερομηνία. Για κάθε ραντεβού μπορείτε να καταχωρίσετε το όνομα του προσώπου με το οποίο θα βρεθείτε, την ημερομηνία, την ώρα, την τοποθεσία, καθώς και να γράψετε κάποια σχόλια για αυτό. Επίσης, το πρόγραμμα μπορεί να εμφανίσει όλες τις υποχρεώσεις σας για τη χρονική περίοδο που θα του ζητήσετε, εμφανίζοντας τα αποτελέσματα στα πλαίσια ΡΑΝΤΕΒΟΥ για τα ραντεβού, ΓΙΟΡΤΕΣ για τις γιορτές και ΓΕΝΕΘΛΙΑ για τα γενέθλια. Ετσι δεν πρόκειται να ξεχνάτε πια σημαντικές υποχρεώσεις που αφορούν σε άτομα που σας ενδιαφέρουν.

Διαχείριση Εσόδων/Εξόδων: Οπως ίσως έχετε καταλάβει από εδώ θα διαχειριστείτε τα οικονομικά σας. Στην κατηγορία ΕΣΟΔΑ θα καταχωρίζετε τα καθημερινά έσοδά σας, συμπληρώνοντας τα πεδία Ημερομηνία, Ποσό και Κατηγορία Εσόδου. Επίσης μπορείτε να εισάγετε και κάποια σχόλια, αν το κρίνετε απαραίτητο. Στην κατηγορία ΕΞΟΔΑ θα καταχωρίζετε αντίστοιχα τα έξοδά σας, ακριβώς όπως και στα ΕΣΟΔΑ. Μπορείτε, αν θέλετε, να προσθέσετε και άλλες κατηγορίες στα drop down menus των πεδίων Κατηγορία Εσόδων και Κατηγορία Εξόδων.

Από την επιλογή ΤΑΜΕΙΟ μπορείτε να δείτε συγκεντρωτικά τα έσοδα και τα έξοδα για μια ορισμένη χρονική περίοδο καθώς και το διαθέσιμο υπόλοιπο της περιόδου αυτής.

Εκτυπώσεις: Εδώ σας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσετε λίστες με τους γνωστούς σας βάσει κριτηρίων που επιλέγετε. Επίσης σημαντικό χαρακτηριστικό της εφαρμογής είναι η αυτοματοποιημένη διαδικασία δημιουργίας ετικετών για την αποστολή επιστολών ή ευχετήριων καρτών στους γνωστούς που επιθυμείτε. Μπορείτε να σχεδιάσετε τη μορφή των ετικετών που επιθυμείτε από την επιλογή Σχεδίαση Ετικετών.

Σε γενικές γραμμές, το "Personal Agenda" είναι μια αξιόλογη ελληνική εφαρμογή, που θα σας βοηθήσει σημαντικά να βάλετε σε τάξη και να διαχειριστείτε τα προσωπικά σας δεδομένα. Χρησιμοποιώντας το θα ανακαλύψετε και άλλες λειτουργίες του, που δεν μπορούμε να καλύψουμε σε μια τόσο σύντομη παρουσίαση. Θα βρείτε ακόμη, για παράδειγμα, ένα ημερολόγιο, ένα ρολόι με δυνατότητα alarm, έναν εύχρηστο κειμενογράφο για να κρατήσετε τις σημειώσεις σας, ενώ θα μπορέσετε να διαχειριστείτε τα e-mails σας αλλά και να παίξετε μια παρτίδα Tetris για να χαλαρώσετε από τις υποχρεώσεις σας. Αν λοιπόν αναζητάτε ένα ελληνικό πρόγραμμα διαχείρισης προσωπικών δεδομένων, τότε σίγουρα αξίζει να ρίξετε μια ματιά σε αυτό.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: InfoΔομή
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98/2000/NT, CPU 486/66MHz ή ανώτερο, 16MB RAM, μονάδα CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: InfoΔομή, Δυρραχίου 20 & Πανουργιά 25, 104 43 Αθήνα, τηλ.: 5156240-9
ΤΙΜΗ: 13.900 δρχ. (τελική)

Ο ΜΙΚΡΟΣ ΠΡΙΓΚΙΠΑΣ
Ενα αριστούργημα ζωντανεύει στον υπολογιστή σας

του Στάθη Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

Από τις εκδόσεις ΠΑΤΑΚΗ έρχεται ένας τίτλος που δίνει ζωή με τη βοήθεια των multimedia στο κλασικό ομώνυμο βιβλίο του Αντουάν ντε Σεντ-Εξιπερί. Την πολύ καλή προσπάθεια εξελληνισμού του προγράμματος βοήθησαν δανείζοντας τη φωνή τους ο Σοφοκλής Πέππας και η Μυρτώ Αλικάκη. Με τη βοήθεια της μουσικής, των ζωντανών διαλόγων, των αφηγήσεων και των παιχνιδιών, το αριστούργημα του Αντουάν ντε Σεντ-Εξιπερί αποκτά μια ονειρική ατμόσφαιρα και μας δείχνει με τον καλύτερο τρόπο πώς μπορούν να συμβάλουν οι υπολογιστές στην αναγέννηση κλασικών βιβλίων.

Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος θα βρεθείτε σε ένα όμορφο περιβάλλον, μέσα στο οποίο οι περίφημες ακουαρέλες του Αντουάν ντε Σεντ-Εξιπερί αποκτούν νέα διάσταση και κινούνται σε ένα τρισδιάστατο χώρο. Οι πλανήτες, τα σκηνικά και τα πρόσωπα που συναντά ο Μικρός Πρίγκιπας δημιουργούν ένα μαγικό σύμπαν, μέσα στο οποίο μπορείτε να κινηθείτε ελεύθερα.

Το όμορφο και κατατοπιστικό manual θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε τις κρυφές πτυχές του προγράμματος, αν και σας προτείνω να αφήσετε ελεύθερο τον εαυτό σας και χωρίς άγχος να βουτήξετε μέσα σε αυτόν το μαγικό κόσμο για να τον ανακαλύψετε σιγά σιγά. Μέσα από διαφορετικά παιχνίδια θα συναντήσετε το βασιλιά, το γεωγράφο, τον επιχειρηματία καθώς και όλους τους παράξενους κατοίκους των πλανητών που επισκέπτεται ο Μικρός Πρίγκιπας, ενώ για να εξημερώσετε την αλεπού πρέπει να φροντίζετε κάθε μέρα το τριαντάφυλλο και να προστατεύετε καλά τον αστεροειδή Β612. Οταν θα εξημερώσετε την αλεπού, θα βρείτε ένα μικρό Σημειωματάριο, όπου θα μπορείτε να καταγράφετε το μυστικό σας ημερολόγιο.

στη ζωγραφική μου σταδιοδρομία στα έξι μου και δεν είχα μάθει να ζωγραφίζω τίποτα εκτός από τους βόες απ' έξω κι από μέσα.

Κοίταξα λοιπόν αυτή την οπτασία με μάτια γουρλωμένα από την έκπληξη. Μην ξεχνάτε πως βρισκόμουν χίλια μίλια μακριά από κάθε κατοικημένη περιοχή. Κι όμως ο μικρούλης μου δε φαινόταν να έχει χαθεί. Ούτε πεθαμένος απ' την κούραση φαινόταν ούτε πεθαμένος απ' την πείνα ούτε πεθαμένος απ' τη δίψα ούτε πεθαμένος απ' το φόβο. Δεν έμοιαζε σε τίποτα με παιδί που



Διαβάζοντας ένα από τα κεφάλαια του βιβλίου.



Ο Max έχει μόλις παραλάβει το... ουρανοκατέβατο μήνυμα από τη φίλη του.



Και εδώ βλέπετε το περιεχόμενό του.

Οταν πλησιάζετε τη Γη, αν καταφέρετε να πιάσετε το μικρό αεροπλάνο που γυρίζει γύρω της, θα οδηγηθείτε στο Αλμπουμ. Εκεί θα βρείτε σημεία-σταθμούς που σημάδεψαν τη ζωή και το έργο του Σεντ-Εξιπερί. Υπάρχουν εκατοντάδες σχέδια και φωτογραφίες, συνοδευόμενα από τα ανάλογα σχόλια, καθώς και αποσπάσματα από την αλληλογραφία και τα έργα του συγγραφέα, που θα σας πληροφορήσουν για τη σχέση του συγγραφέα με τον ήρωά του καθώς και για την περιπετειώδη ζωή του.

Οποιαδήποτε στιγμή το θελήσετε μπορείτε να ανατρέξετε στο πρωτότυπο κείμενο του βιβλίου και να διαβάσετε τα αποσπάσματα που σας ενδιαφέρουν ή να χαλαρώσετε και να απολαύσετε την αφήγηση των κεφαλαίων από τον Σοφοκλή Πέππα. Ακόμη, μπορείτε, αν θέλετε, να διακοσμήσετε με τα σχέδια του συγγραφέα την αλληλογραφία σας και να μάθετε τρόπους για να γράφετε γράμματα στους αγαπημένους φίλους σας.

Ο Μικρός Πρίγκιπας αποτελεί σίγουρα έναν εναλλακτικό τρόπο για να "διαβάσουμε" το βιβλίο. Είναι ένας σπουδαίος τίτλος, που δίνει νέα διάσταση στο αριστούργημα του Αντουάν ντε Σεντ-Εξιπερί και θα ενθουσιάσει όλα τα μικρά (ή μεγάλα) παιδιά που θα ασχοληθούν μαζί του.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Εκδόσεις Πατάκη Α.Ε.
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90, Windows 95, 16MB RAM, CD-ROM 4x, κάρτα ήχου 16-bits και υποστήριξη για χιλιάδες χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Πατάκη, Εμμ. Μπενάκη 16, 106 78 Αθήνα, τηλ.: 3831078
ΤΙΜΗ: 14.000 δρχ. (τελική)

Ο MAX ΣΤΟ ΦΕΓΓΑΡΙ

Διαστημική περιπέτεια για παιδιά

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Ακόμα ένας τίτλος της Microstar για τους μικρούς μας φίλους. Αλλωστε, στη συσκευασία του τίτλου αναγράφεται πως απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 3-7 ετών! Οπότε μπορείτε αμέσως να καταλάβετε πως το πρώτο πράγμα που τον διακρίνει είναι η απλότητα σε όλους τους τομείς.

Η υπόθεση έχει ως εξής: Η Μόνα, η μικρή αστροναύτης, έχει πάει επίσκεψη (!) στο φεγγάρι. Εκεί όμως "ο άνθρωπος στο φεγγάρι" της παίρνει το κλειδί του πυραύλου της και αρνείται να το επιστρέψει! Τουλάχιστον μέχρι εκείνη να του βρει και να πιάσει για λογαριασμό του οκτώ φεγγαρόκοτες. Ολα καλά ως εδώ. Εσείς όμως τι δουλειά έχετε με όλα αυτά; Θα σας ενημερώσω αμέσως.

Είστε ο Max, ο κεντρικός ήρωας. Κάθεστε αμέριμνοι στο σπίτι σας και μαζί με το θείο σας τον Κύρο απολαμβάνετε το πρωινό σας. Ξαφνικά ένας μετεωρίτης μπαίνει από το παράθυρο, δημιουργώντας συναισθήματα έκπληξης και στους δυο σας. Εσείς, ως πιο περίεργο ον, κοιτάτε ξανά τον αναπάντεχο επισκέπτη και βρίσκετε επάνω του ένα χαρτί. Αν θέλετε να μάθετε τι γράφει, δεν έχετε παρά να διαβάσετε την πρώτη παράγραφο! Αυτό ήταν - δεν θα το σκεφθείτε και πολύ για να τρέξετε να σώσετε τη φίλη σας.

Τα γραφικά και τα σχέδια του τίτλου είναι ανάλογα της ηλικίας όπου προορίζεται: απλά και λιτά, σχεδιασμένα μάλλον στο χέρι. Μάλιστα, η απεικόνιση δεν γίνεται σε Full Screen mode, αλλά μεγάλο μέρος του χώρου καλύπτεται από μαύρο χρώμα. Οι χρωματισμοί είναι καλοί και η κίνηση των χαρακτήρων μού θύμισε κάτι παλιά πολωνικά καρτούν! Αλλά όπως γράψαμε, απευθύνεται σε μικρές ηλικίες, οπότε κάτι τέτοιο δεν αποτελεί έκπληξη. Στα θετικά στοιχεία συγκαταλέγεται το ότι όλοι οι διάλογοι είναι πλήρως εξελληνισμένοι, κάτι που βοηθά στην καλύτερη κατανόηση της υπόθεσης. Αν, πάλι, θέλετε, μπορείτε να ακούσετε τους διαλόγους και στις άλλες διαθέσιμες γλώσσες: αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά - ασφαλώς μια καλή ευκαιρία να δοκιμάσετε τις γνώσεις σας στις ξένες γλώσσες. Πάντως η αφήγηση είναι κομματάκι ααααα... ρρρρ... γγγγ... ήήήή! Αλλά και πάλι πιστεύω ότι δικαιολογείται. Το interface είναι βασισμένο στην τεχνική Point & Click, δηλαδή μετακινείτε επάνω στην οθόνη τον κέρσορα του ποντικιού, ο οποίος αλλάζει μορφή μόλις βρίσκεστε σε σημείο όπου μπορείτε να δράσετε. Για να βρείτε τις φεγγαρόκοτες, μη νομίζετε πως θα πρέπει να ταξιδέψετε μόνο στο φεγγάρι. Θα ψάξετε πολύ μέχρι να τις βρείτε! Τι να κάνετε, ας όψεται η φιλία σας με τη Μόνα.

Εν κατακλείδι, πρόκειται για έναν καλοστημένο παιδικό τίτλο, που θα κρατήσει αρκετές ώρες ευχάριστης συντροφιάς στα παιδιά που θα ασχοληθούν μαζί του. Απλό και κατανοητό, δεν αναμένεται να προκαλέσει προβλήματα ακόμα και στις μικρότερες ηλικίες.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Tivola Electronic Publishing
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 DX, 8MB RAM, κάρτα οθόνης SVGA, κάρτα ήχου, CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microstar Hellas, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974, 6997495
ΤΙΜΗ: 13.900 δρχ. (τελική)

e-bazaar

Υπολογιστές

Desktops

Gadgets

Notebooks

PDAs

Κονσόλες

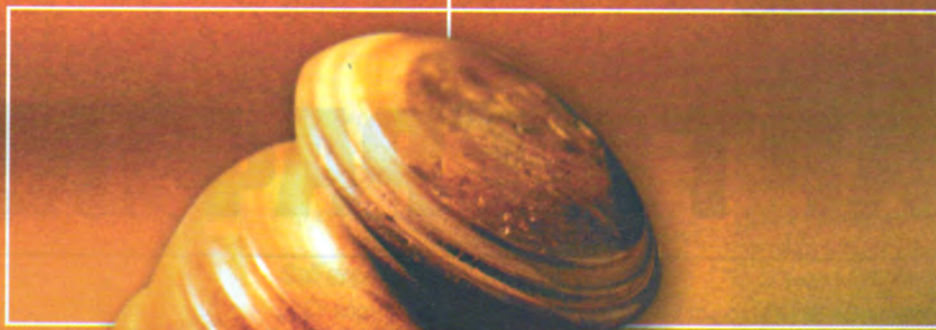
Εφαρμογές

Παιχνίδια

Αναλώσιμα

Κινητά τηλέφωνα





Ηλεκτρονικές δημοπρασίες

Το μοναδικό auction site για προϊόντα πληροφορικής & τεχνολογίας

www.e-bazaar.gr



DIGITAL CONTENT S.A.

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
τηλ.: 9238672-5, fax: 9216847
e-mail: info@digicon.gr

...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Μπείτε στον κόσμο των τριών διαστάσεων

Ο αφανισμός της 3dfx αποτελεί μέχρι στιγμής τη σημαντικότερη είδηση του 2001 στο χώρο της τεχνολογίας. Η εξέλιξη αυτή, όσο δυσάρεστη κι αν είναι, αποτελεί τυπικό δείγμα της έντασης που έχει δημιουργηθεί στο χώρο και είναι σίγουρο πως θα αποδειχθεί ένα πολύ καλό μάθημα για όλες τις εταιρείες που έχουν τη φιλοδοξία να πρωταγωνιστήσουν στην ανελέπη αγορά των καρτών γραφικών χωρίς να έχουν τα απαιτούμενα προσόντα.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

nVIDIA: Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τα τελευταία δύο χρόνια γίναμε μάρτυρες της θεαματικής ανόδου της nVIDIA στο χώρο των τρισδιάστατων επιταχυντών. Στην ξέφρενη πορεία προς την κορυφή, οι κύριες τακτικές της εταιρείας ήταν τρεις:

Πρώτον, η διαρκής προσπάθεια βελτίωσης των προϊόντων της σε όλους τους τομείς. Τούτο είχε ως αποτέλεσμα την καθιέρωση του γνωστού εξαμηνιαίου κύκλου ανανέωσης των ολοκληρωμένων της, που έμελλε να ακολουθηθεί από την ευρύτερη αγορά, αφού ο σκληρός ανταγωνισμός δεν επέτρεπε στις υπόλοιπες εταιρείες τη λειτουργία σε χαλαρότερους ή ασύγχρονους ρυθμούς.

Δεύτερον, η προσεκτική παρακολούθηση και ενσωμάτωση (ή εξομοίωση) των τεχνολογικών καινοτομιών των ανταγωνιστών. Με τον τρόπο αυτό η nVIDIA πέτυχε τη δημιουργία πολυπρόσωπων και ολοκληρωμένων προτάσεων, ικανών να καλύψουν το σύνολο των χρηστών. Δύο χαρακτηριστικά παραδείγματα τεχνολογιών που υιοθετήθηκαν είναι η τεχνική FSAA (Full Scene Antialiasing) της 3dfx, αλλά και το Hardware Motion Compensation, που πρωτοπαρουσίασε η S3 με το ολοκληρωμένο Savage3D.

Τρίτον, η εξειδίκευση στην κατασκευή ολοκληρωμένων. Η nVIDIA δεν κατασκευάζει κάρτες γραφικών, εναποθέτοντας την υλοποίηση των chipsets της στις παραδοσιακές δυνάμεις του χώρου, αλλά τα κατασκευάζει η ίδια.

Η κατάκτηση της κορυφής από την nVIDIA επιτεύχθηκε ουσιαστικά με την κυκλοφορία του Riva TNT. Ομως η παρουσίαση του GeForce ήταν η κίνηση που μετέτρεψε τη διαφορά από τους αντιπάλους της σε πραγματικό... χάσμα. Η νεότερη πρόταση της εταιρείας φέρει την ονομασία GeForce 2 και τοποθετεί τον πήχη των επιδόσεων σε ακόμα υψηλότερα επίπεδα. Κυκλοφορεί σε τέσσερις παραλλαγές, τις: GTS, PRO, ULTRA MX, τις οποίες θα δούμε ευθύς αμέσως:



GeForce 2 GTS

Το GeForce 2 διατηρεί την αρχιτεκτονική του παλιού GeForce. Κατασκευάζεται όμως με την τεχνολογία των 0,18 micron, γεγονός που επιτρέπει το χρονισμό του πυρήνα σε υψηλότερες συχνότητες. Επιπλέον, αν και διαθέτει τον ίδιο αριθμό rendering pipelines με τον πρόγονό του (4), έχει αυξηθεί ο αριθμός των textures που μπορεί να επεξεργαστεί καθένα από αυτά (από ένα σε δύο) ανά ωρολογιακό κύκλο. Η GTS ήταν η πρώτη έκδοση του GeForce 2 που κυκλοφόρησε. Η συχνότητα του πυρήνα φτάνει τα 200MHz και της μνήμης τα 333MHz, ενώ το fill rate αγγίζει τα 1,6 Gigatexels ανά δευτερόλεπτο. Οι πα-



CREATIVE ANNIHILATOR 2GTS

ραπάνω επιδόσεις, συγκρινόμενες με τις αντίστοιχες του απλού GeForce, είναι εντυπωσιακές και εγγυώνται κορυφαίες επιδόσεις ακόμα και σε αναλύσεις πάνω από 1.024x768. Ωστόσο, οι τιμές των καρτών που υλοποιούν το GTS κυμαίνονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα (110.000-130.000 δρχ. κατά μέσο όρο για 32 MB DDRAM).

Η εντυπωσιακότερη υλοποίηση του GTS είναι αναμφισβήτητα αυτή της Hercules. Οι γαλάζιες ψύκτρες που χρησιμοποιούνται δίνουν μία "διαστημική" εμφάνιση, η οποία βέβαια θα πάψει να σας ενδιαφέρει μετά την τοποθέτηση της κάρτας στο κουτί του υπολογιστή. Ευτυχώς, οι προσφερόμενες επιδόσεις είναι εξίσου "διαστημικές" και τοποθετούν το προϊόν της Hercules στην κορυφή. Από κοντά ακολουθούν οι προτάσεις της Asus και της Creative, χωρίς, πάντως, να δίνουν κάτι ξεχωριστό. Αντίθετα, η κάρτα της Leadtek διαθέτει 64MB DDRAM και κοστίζει σημαντικά ακριβότερα, ενώ δεν επιτυγχάνει αξιοσημείωτη αύξηση των επιδόσεων.

GeForce 2 Pro

Το ολοκληρωμένο GeForce 2 Pro - όπως άλλωστε και το Ultra που θα δούμε στη συνέχεια - δεν παρουσιάζει καμία κατασκευαστική διαφορά σε σχέση με το GTS. Απλώς η μνήμη λειτουργεί σε υψηλότερη συχνότητα (400MHz), προσφέροντας μεγαλύτερο memory bandwidth (6,4 GB/s έναντι 5,3 GB/s του GTS), άρα και ανώτερες επιδόσεις. Προσέξτε ότι ο χρονισμός της συχνότητας του πυρήνα είναι ίδιος ακριβώς με αυτόν του GTS. Προς το παρόν δεν υπάρχει στην ελληνική αγορά επαρκές δείγμα με κάρτες που να ενσωματώνουν την εν λόγω παραλλαγή του Ge Force.

GeForce 2 Ultra

Οι κάρτες γραφικών που φέρουν την έκδοση Ultra του GeForce 2 βρίσκονται στην αιχμή της τεχνολογίας. Ο πυρήνας λειτουργεί στα 250MHz και η μνήμη στα 460MHz, γεγονός που ανεβάζει το memory bandwidth στα 7,36 GB/s, ενώ το fillrate απογειώνεται κυριολεκτικά στα 2 Gigatexel ανά δευτερόλεπτο. Διατίθενται σε σχεδόν εξωπραγματική τιμή, όμως οι επιδόσεις που προσφέρουν είναι κορυφαίες. Σε αυτήν την κατηγορία δεν συναντάμε υλοποίηση με μνήμη λιγότερη από 64MB DDRAM.



HERCULES 3D PROPHET 2 ULTRA

Οπως ήταν αναμενόμενο, οι επιδόσεις των καρτών δεν παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές στον τομέα της ταχύτητας. Ωστόσο, κάθε υλοποίηση παρουσιάζει ιδιαιτερότητες που αντικατοπτρίζουν τη φιλοσοφία που διέπει τα προϊόντα κάθε κατασκευαστή. Ετσι, η V7700 Ultra της Asus συνοδεύεται από αρκετά ενδιαφέρον software (Soldier of Fortune, Asus Software DVD, Colorific) και διαθέτει TV-out, όμως κοστίζει 270.000 δρχ., ποσό που είναι μάλλον υπερβολικό σε σχέση με αυτά που προσφέρει. Από την άλλη, η πρόταση της Creative είναι σημαντικά φθηνότερη, στις 210.000 δρχ., αλλά πρόκειται για μια λιτή υλοποίηση, χωρίς κανένα επιπλέον χαρακτηριστικό. Η πιο συμφέρουσα πρόταση είναι μάλλον αυτή της Hercules, που δεν διαθέτει μόνο TV- out αλλά και ψηφιακή έξοδο, ενώ η τιμή της, στις 215.000 δρχ., είναι λογική (γι' αυτά που προσφέρει).

GeForce 2 MX

Είδαμε ότι οι παραπάνω προτάσεις προσφέρουν εντυπωσιακές επιδόσεις, όμως οι τιμές τους κρίνονται από υψηλές μέχρι... απαγορευτικές για το μέσο χρήστη. Γι' αυτόν το λόγο η nVIDIA κυκλοφόρησε το MX, μία "αποδυναμωμένη" έκδοση του GeForce 2, που όμως αποδίδει εξαιρετικά στις αναλύσεις μέχρι 1.024x768, ενώ διατίθεται σε προσιτή τιμή. Η κύρια διαφορά του με την έκδοση GTS εντοπίζεται στον αριθμό των rendering pipelines: Διαθέτει μόνο δύο, άρα ο συνολικός αριθμός των textures που μπορεί να επεξεργαστεί ανά ωρολογιακό κύκλο είναι μόλις 4 (2x2). Επίσης, οι συχνότητες του πυρήνα και της μνήμης είναι αρκετά χαμηλότερες από αυτές του GTS: 175MHz και 166MHz αντίστοιχα. Παρατηρούμε ότι η μνήμη λειτουργεί στη μισή συχνότητα από αυτήν της GTS, κάτι που

CREATIVE ANNIHILATOR 2 ULTRA



αρχικά προκαλεί έκπληξη. Ωστόσο, μια ματιά στις τεχνικές προδιαγραφές του MX αποκαλύπτει ότι το ολοκληρωμένο υποστηρίζει 128-bit SDRAM, αλλά μόνο 64-bit DDRAM! Ετσι, οι κατασκευαστές χρησιμοποιούν στις κάρτες που υλοποιούν το GeForce 2 MX αποκλειστικά SDRAM, με εξαίρεση την Creative. Ενα ιδιαίτερα λεπτό σημείο είναι η σύγκριση του MX με το παλιό GeForce. Οπως αναφέρθηκε πρωτύτερα, το απλό GeForce έχει τέσσερις rendering pipelines, καθεμία από τις οποίες μπορεί να επεξεργαστεί μόνο ένα texture ανά ωρολογιακό κύκλο. Αρα ο συνολικός αριθμός των textures ανά κύκλο είναι 4 (4x1), δηλαδή ίδιος ακριβώς με αυτόν του MX, γεγονός που κάνει το αποτέλεσμα της μονομαχίας να αναμένεται με ακόμα μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Τελικά, οι μετρήσεις τοποθετούν το MX πάνω από το GeForce με SDRAM, εξαιτίας των αναβαθμισμένων χαρακτηριστικών που ενσωματώνει (TnL δεύτερης γενιάς), αλλά κάτω από το GeForce με DDRAM. Αξίζει να σημειωθεί, πάντως, ότι οι διαφορές είναι μικρές. Επιπλέον, η φθηνή SDRAM κρατάει το κόστος των καρτών με ολοκληρωμένο MX αρκετά χαμηλά (50.000 δρχ. κατά μέσο όρο).

Η απόφαση της Creative να χρησιμοποιήσει DDRAM, σε αντίθεση με τους υπόλοιπους κατασκευαστές, της έδωσε ένα σημαντικό διαφημιστικό πλεονέκτημα. Οι κάρτες της εξαφανίζονταν με γοργούς ρυθμούς από τα ράφια των καταστημάτων λίγες μόνο μέρες μετά την επίσημη εμφάνισή τους στην αγορά. Ωστόσο, οι μετρήσεις έδειξαν ότι όχι μόνο η Annihilator MX δεν παρουσιάζει την αναμενόμενη υπεροπλία, αλλά υπολείπεται σε επιδόσεις των συμβατικών MX με SDRAM. Από την άλλη πλευρά, ο συνήθης ύποπτος, η Hercules, κερδίζει τη μάχη των εντυπώσεων, αφού η δική της υλοποίηση εμφανίζεται με τη μνήμη υπερχρονισμένη στα 183MHz, αλλά μόνο στη Retail έκδοση. Επίσης, η κάρτα Dual Head, της ίδιας εταιρείας, παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αφού επιτρέπει την ταυτόχρονη απεικόνιση σε δύο οθόνες, κοστίζει όμως ακριβότερα (η τιμή της ανέρχεται στις 58.000 δρχ.). Κάτι ανάλογο ισχύει και για την πρόταση της Asus, την V7100. Διατίθεται σε τρεις παραλλαγές, τις 2V1D (διαθέτει έξοδο DVI-I), TV-Out και Deluxe, οι οποίες κοστίζουν 76.000, 70.000 και 108.000 δρχ. αντίστοιχα. Τέλος, είναι σκόπιμο να αναφερθούμε σε τρεις τυπικές υλοποιήσεις του GeForce 2MX, μια και διατίθενται σε τιμές κοντά στον προαναφερθέντα μέσο όρο και πρόκειται για προσιτές και συμφέρουσες αγορές. Οι κάρτες της Leadtek και της MSI, χωρίς να προσφέρουν κάτι ιδιαίτερο, αποτελούν επώνυμες προτάσεις, οι οποίες κατορθώνουν να επιτύχουν αξιοπρόσεκτες επιδόσεις, που θα καλύψουν την πλειονότητα των gamers. Το τρίγωνο συμπληρώνει η υλοποίηση της Chronos, που κοστίζει λίγο φθηνότερα και διαθέτει και έξοδο για τηλεόραση.

3DFX: Η ΠΤΩΣΗ

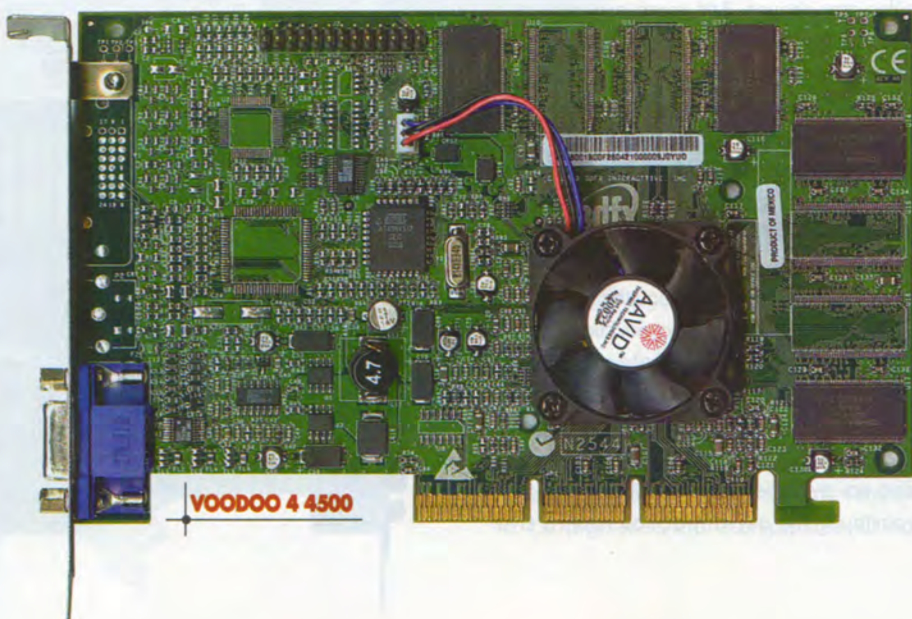
Η άλλοτε κραταιά εταιρεία αναφέρεται εδώ καταχρηστικά ως κατασκευάστρια, μια και έχει πάψει πλέον να υφίσταται. Οι λανθασμένοι χειρισμοί αλλά και η αφόρητη πίεση που δέχτηκε από την nVIDIA την οδήγησαν στην οικονομική καταστροφή, με συνέπεια να εξαγοραστεί πλήρως από τη μεγάλη αντίπαλό της. Οι ταπεινωτικοί όροι του συμβολαίου αγοροπωλησίας αποτέλεσαν τον επίλογο της σύντομης αλλά ένδοξης ιστορίας της 3dfx, της εταιρείας που έφερε επανάσταση στο gaming με την καθιέρωση των τρισδιάστατων επιταχυντών.

Στην αγορά υπάρχουν ακόμα κάποια προϊόντα της 3dfx, όμως η επένδυση σε κάποιο εξ αυτών εγκυμονεί κινδύνους. Τούτο διότι nVIDIA έχει ήδη εκφράσει την πρόθεσή της να κλείσει όλες τις ζώνες παραγωγής της 3dfx, ενώ οι υπεύθυνοί της έχουν τονίσει ότι σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται να υποστηρίξουν τεχνικά τα ήδη υπάρχοντα προϊόντα. Ετσι, ο κίνδυνος ανυπαρξίας ανανεωμένων drivers για τα επόμενα DirectX είναι ορατός και απειλεί να ρίξει τους κατόχους καρτών βασισμένων στα ολοκληρωμένα "Voodoo" στη δίνη της ασυμβατότητας.

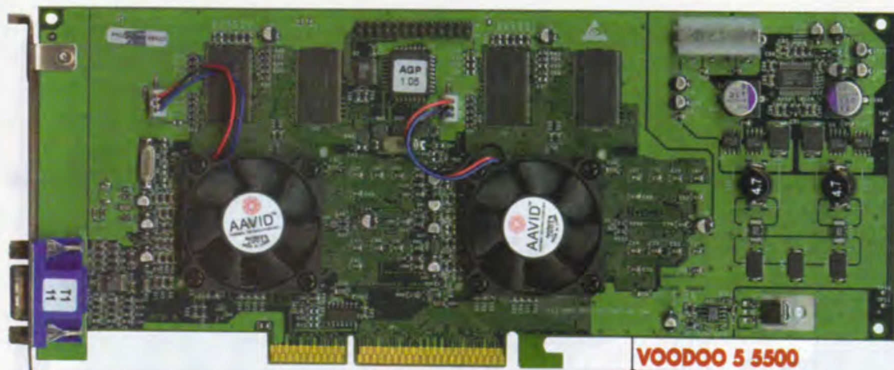
Το VSA - 100 έμελλε να είναι το τελευταίο ολοκληρωμένο της 3dfx. Τεχνικά πρόκειται για μία βελτιωμένη έκδοση του Voodoo 3, που επιπλέον δίνει τη δυνατότητα εργασίας σε βάθος χρώματος 32-bit. Επίσης, επαναφέρει στο προσκήνιο την τεχνολογία SLI, σήμα κατατεθέν της 3dfx και ένας από τους βασικούς συντελεστές της επιτυχίας της Voodoo 2. Κατά την τεχνική αυτή, είναι δυνατόν να συνδεθούν και να συνεργαστούν μέχρι και 32 ολοκληρωμένα VSA-100. Ωστόσο, δεν θα είναι πλέον εφικτή η σύνδεση δύο διαφορετικών καρτών (όπως συνέβαινε στην περίπτωση του Voodoo2), αφού όλα τα ολοκληρωμένα πρέπει να βρίσκονται πάνω σε μία κάρτα. Η συνολική εντύπωση που αφήνουν οι τελευταίες προτάσεις της 3dfx είναι ότι δεν είναι σε θέση να ανταγωνιστούν άμεσα τα προϊόντα της nVIDIA από άποψη ταχύτητας, εντούτοις προσφέρουν συνολικά καλύτερη απεικόνιση. Τούτο οφείλεται στα επονομαζόμενα T-buffer effects που εισήγαγε η 3dfx, και ενσωματώνουν διάφορες επιμέρους τεχνικές, οι οποίες έχουν ως αποτέλεσμα τη ρεαλιστικότερη απόδοση των σκηνών. Τα μοντέλα, πάντως, της 3dfx που ξεχωρίζουν (ή ξεχώρισαν αν προτιμάτε) είναι τα ακόλουθα:

Voodoo4 4500

Η Voodoo4 4500 είναι η οικονομικότερη πρόταση της 3dfx και συναγωνίζεται τις κάρτες που διαθέτουν το GeForce 2 MX της nVIDIA και τις αντίστοιχες κάρτες της ATI, που υλοποιούν τις "αποδυναμωμένες" εκδόσεις του Radeon. Διαθέτει μόνο ένα ολοκληρωμένο VSA-100 και 32MB SDRAM. Οι μετρήσεις τοποθετούν την κάρτα της 3dfx αρκετά πίσω από τον ανταγωνισμό, ενώ η τιμή της, που ανέρχεται στις 56.000 δρχ., σαφώς δεν είναι ικανοποιητική, τη στιγμή που ο καταναλωτής έχει στη διάθεσή του φθηνότερες και ταυτόχρονα καλύτερες επιλογές. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, τα μειωμένα τεχνικά χαρακτηριστικά δεν αφήνουν τον gamer να απολαύσει την ποιοτική απεικόνιση που προσφέρει το FSAA στις υψηλές αναλύσεις.



VOODOO 4 4500



Voodoo5 5500

Πρόκειται για την ισχυρότερη υλοποίηση του ολοκληρωμένου VSA-100 που πρόφθασε να παρουσιάσει η 3dfx. Στην περίπτωση αυτή υπάρχουν δύο ολοκληρωμένα συνδεδεμένα μεταξύ τους με την τεχνική SLI, ενώ η συνολική μνήμη ανέρχεται στα 64MB και είναι SDRAM. Θα πρέπει να σημειωθεί εδώ ότι η μη χρησιμοποίηση DDRAM δεν θα πρέπει να προβληματίζει. Ουσιαστικά η χρήση της SLI παρουσιάζει μία διαφορετική μέθοδο επίλυσης του προβλήματος του memory bandwidth, σε μια προσπάθεια να αποφευχθεί η χρήση της ακριβότερης DDRAM. Οι επιδόσεις της Voodoo5 5500 είναι πολύ καλές, υπολείπονται όμως των αντίστοιχων του GTS. Η εφαρμογή του FSAA δίνει αυτή τη φορά εξαιρετικά αποτελέσματα, επιτυγχάνοντας κορυφαία ποιότητα απεικόνισης. Ωστόσο, η χρήση δύο επεξεργαστών ανεβάζει αισθητά την τιμή κόστους. Οι 105.000 δρχ. θα ήταν μια αξιοπρεπής πρόταση, αν δεν μεσολαβούσε το κλείσιμο της 3dfx. Η αγορά μιας κάρτας σε αυτήν την τιμή, με ορατό τον κίνδυνο έλλειψης υποστήριξης στο άμεσο μέλλον, δεν είναι και η καλύτερη επένδυση.

Αποτιμώντας τις δύο τελευταίες προσπάθειες της 3dfx, εύκολα καταλήγει κανείς σε δύο συμπεράσματα: Πρώτον, και οι δύο προτάσεις θα είχαν όλες τις προοπτικές να κατακτήσουν την αγορά αν είχαν ετοιμασθεί εγκαίρως. Η καθυστέρηση όμως ενός και πλέον χρόνου έκρινε ουσιαστικά τη μοίρα της 3dfx. Δεύτερον, τη στιγμή που η εταιρεία γνώριζε ότι τα προϊόντα της υπολείπονταν σε επιδόσεις των ανταγωνιστικών, έπρεπε να τα διαθέτει σε σαφώς χαμηλότερες τιμές. Ομως τα λάθη έγιναν κι ο χρόνος δεν γυρνά ποτέ πίσω.

ATI: Η ΑΝΕΡΧΟΜΕΝΗ ΔΥΝΑΜΗ

Η ATI είναι μία εταιρεία με παράδοση στο χώρο των καρτών γραφικών. Το καινούριο δημιούργημά της, το ολοκληρωμένο Radeon, έρχεται να αλλάξει άρδην το σκηνικό, ανεβάζοντας την εταιρεία στην κορυφή των επιδόσεων. Το Radeon κατασκευάζεται με την τεχνολογία των 0,18 micron (όπως άλλωστε και το GeForce 2), ενώ το σύνολο των χαρακτηριστικών που ενσωματώνει προσφέρει τεχνικές ανάλογες με αυτές που συναντάμε στο ολοκληρωμένο της nVIDIA (TnL) και φέρει την ονομασία Charisma. Ωστόσο, δεν λείπουν οι καινοτομίες, που χαρίζουν στο δημιούργημα της ATI τον τίτλο του πιο ολοκληρωμένου προϊόντος που διατίθεται αυτή τη στιγμή στην αγορά. Ιδιαίτερα εντυπωσιακό είναι το στοιχείο του Keyframe Interpolation, κατά το οποίο, με δεδομένα το αρχικό και το τελικό καρέ, το ολοκληρωμένο είναι σε θέση να υπολογίσει τα ενδιάμεσα στάδια. Οπως γίνεται κατανοητό, η τεχνική αυτή βρίσκει εφαρμογή σε όλες τις περιπτώσεις animation και υπόσχεται να γίνει ένα πανίσχυρο εργαλείο στα χέρια των δημιουργών.

Η πραγματική δύναμη του Radeon, όμως, εντοπίζεται στην αναπαραγωγή ταινιών DVD, καθώς υποστηρίζει τις τεχνικές Motion Compensation και iDCT. Το τελευταίο χαρακτηριστικό, που ευθύνεται για τη βελτίωση της ποιότητας της απεικόνισης, είναι ουσιαστικά εκείνο που δίνει το προβάδισμα στην πρόταση της ATI, καθώς δεν υποστηρίζεται από το GeForce 2.

ATI RADEON 32MB/64MB DDRAM

Οι δύο προτάσεις της ATI δεν διαφέρουν σημαντικά στον τομέα των επιδόσεων. Βρίσκονται σε απόσταση βολής από το αντίπαλο δέος που ακούει στο όνομα GTS, ενώ ξεπερνούν με χαρακτηριστική άνεση το MX. Το "charisma" του Radeon δείχνει τις μεγάλες δυνατότητές του σε βάθος χρώματος 32-bit, όπου εμφανίζεται πανίσχυρο. Το Radeon με 32MB DDRAM κοστίζει 92.000 δρχ., ενώ η τιμή του μοντέλου των 64MB DDRAM αγγίζει τις 136.000 δρχ.. Αν και το κόστος φαίνεται υψηλό εκ πρώτης όψεως, τα εντυπωσιακά προσφερόμενα χαρακτηριστικά των καρτών αποτελούν εχέγγυα για την πολύ καλή σχέση απόδοσης/τιμή.

ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ...

Στην παρουσίαση δεν αναφερθήκαμε καθόλου στις κάρτες της Matrox, μια και οι επιδόσεις τους στα τρισδιάστατα γραφικά κρίνονται ανεπαρκείς για το σύγχρονο gamer. Αντίθετα, στον επαγγελματικό τομέα τα δεδομένα αλλάζουν, αφού τόσο η G400 όσο και η G450 αποτελούν εξαιρετικές και ιδιαίτερα αξιόπιστες λύσεις.

Συνολικά, η γενική πρόταση για το χρήστη που είναι διατεθειμένος να θυσιάσει την απόλυτη ταχύτητα, ώστε να προβεί σε μία οικονομικά συμφέρουσα αγορά, είναι οι κάρτες που ενσωματώνουν το GeForce 2 MX. Η τελική επιλογή του προϊόντος είναι καθαρά "προσωπικό" θέμα, μια και οι επιδόσεις είναι πάνω κάτω οι ίδιες.

Στην περίπτωση που αποφασίσετε να αγοράσετε κάποια από τις ακριβότερες κάρτες γραφικών, καθώς το κόστος είναι αρκετά υψηλό, θα πρέπει να σκεφτείτε πολύ καλά τις μακροπρόθεσμες ανάγκες σας, ώστε να προβείτε σε μια σωστή επένδυση. Αν το κύριο ζητούμενο είναι η ταχύτητα, τα προϊόντα της Hercules φαντάζουν πολύ ελκυστικά. Αν, όμως, επιθυμείτε μια πολύπλευρη λύση, μάλλον θα πρέπει να στραφείτε προς μία πιο... charismaτική κατεύθυνση.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%. PC



Εχει, άραγε, ο πελάτης δίκιο πάντοτε ή μόνο όταν αυτό συμφέρει τον καταστηματάρχη; Ας δούμε τι έχει να μας αναφέρει σχετικά ο αναγνώστης μας Δημήτρης για τα όσα του συνέβησαν στα όμορφα Χανιά, όπου και διαμένει.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ο ΠΕΛΑΤΗΣ ΚΑΙ ΤΟ... ΔΙΚΙΟ ΤΟΥ

Ξεκινάμε αμέσως με τα όσα καταγγέλλει ο φίλος μας. Οπως θα διαπιστώσετε οι περιπέτειές του έχουν αρκετό ενδιαφέρον:

"Αγαπητό περιοδικό 'PC Master'- αξιότιμε κ. Κράτσα,

Συγχαρητήρια για το φοβερό, τρομερό, καταπληκτικό και προσφάτως ανανεωμένο (εξευρωπαϊσμένο) περιοδικό που μας παρέχετε εδώ και χρόνια!

Πήγα, λοιπόν, μία μέρα στο κατάστημα 'Κυβερνοχώρος' των Χανίων (Ελ. Βενιζέλου 54), έχοντας διαβάσει σε περιοδικά για το χειριστήριο: Logitech Wingman Gamepad Extreme. Ρωτώ τον ιδιοκτήτη του καταστήματος αν το έχουν και έπειτα από μία αρνητική απάντηση και αφού πρώτα μου το πρότεινε ο ίδιος, δέχτηκα να μου το παραγγείλει. Οι μέρες περνούσαν και χειριστήριο δεν έβλεπα και ενώ πήγαινα εκεί κάθε μέρα, ο καταστηματάρχης μου έλεγε ότι δεν είχε έρθει και ότι αναμενόταν. Υστερα από καιρό (δεν θυμάμαι πόσες βδομάδες ήταν), χωρίς να το έχει φέρει ακόμα, μου λέει με θράσος ότι δεν πειράζει που καθυστερεί και να διαβάσω τα μαθήματά μου. Ακούστε θράσος δηλαδή, λες και ήμουν ο γιος του ένα πράμα! Εγώ δεν του είπα τίποτα και έφυγα. Μετά από μέρες κατάφερε και μου το έφερε και το αγόρασα - μέγα λάθος μου. Πάω, λοιπόν, σπίτι, το συνδέω, βάζω και τους drivers και έπειτα από την επανεκκίνηση αρχίζω να παίζω (το DRIVER συγκεκριμένα). Ο χειρισμός ήταν χάλια, χειρότερος και από του πληκτρολογίου δηλαδή. Κλείνω λοιπόν και εγώ το κομπιούτερ, το ξεσυνδέω, το βάζω ξανά στην κούτα και διαβάζω την εγγύηση που περιεχόταν στη συσκευασία. ***Στην εγγύηση, λοιπόν, έλεγε ότι έχω το δικαίωμα να το επιστρέψω, αν θέλω, για όσο ισχύει η εγγύηση.*** *Πάω λοιπόν και εγώ την επομένη στον καταστηματάρχη, του το εξηγώ και του λέω ότι θέλω να το επιστρέψω. Μου είπε (φανερά, όμως, δεν το πίστευε) ότι θα κοίταζε να δει τι θα κάνει. Την επομένη πάω, λοιπόν, και εγώ στο κατάστημα και μου λέει ότι δεν γίνεται και ότι δεν μπορεί ούτε αυτός ούτε η Despec, από την οποία παρήγγειλε το Gamepad, να κάνει τίποτα γιατί δεν ισχύει η εγγύηση για την Ελλάδα. Του ζήτησα το τηλέφωνο της Despec και αφού κατάφερα μετά από μια ώρα που τους καλούσα να τους μιλήσω, ζήτησα την υπεύθυνη για εγγυήσεις. Τελικά, με συνδέσανε με μία (που αμφιβάλλω αν ήταν η αρμόδια) και μίλησα μαζί της.* ***Αυτή (φαινόταν ξεκάθαρα ότι δεν είχε καμία όρεξη να μου μιλήσει) μου είπε τις ίδιες δικαιολογίες με τον άλλο και ότι, αν ήθελα, θα έπρεπε να το στείλω στην Αμερική (άκου πράγματα).*** *Μετά από καιρό και ενώ το χειριστήριο δεν είχε ξαναβγεί ακόμα από την κούτα του, κάποιος μου είπε ότι ακόμα και αν δεν ισχύει η εγγύηση, θα μπορούσα απλώς να μη δεχτώ τους όρους της συμφωνίας που όπως και κάθε άλλο πρόγραμμα έχει πριν το install, και να το επιστρέψω πίσω, πάντα σύμφωνα με τους όρους. Ξαναπάω, λοιπόν, στον ιδιοκτήτη του καταστήματος, του το λέω και μου απαντά πάλι, χρησιμοποιώντας μάλιστα άσχημη φρασεολογία, ότι δεν γίνεται τίποτα. Κατά τη διάρκεια μάλιστα τηλεφωνήματος που ακολούθησε την επόμενη μέρα και ύστερα από διαφωνία αλλά και αδιαφορία προς εμένα, είχε το θράσος να μου πει ότι αν έχω κανένα πρόβλημα να κάνω σε αυτόν και την Despec μήνυση. Του λέω για πλάκα ότι θα του κάνω και μου απαντά με όλη την ευγένεια που τον διακατείχε: 'Στα... μου' (λογοκρισία!). Εγώ πάλι δεν του μίλησα άσχημα και έκλεισα το τηλέφωνο. Την επομένη πάω στο κατάστημα για να πάρω τα χαρτιά της εγγύησης που του είχα αφήσει και βρήκα πάνω ένα σημείωμα το οποίο και παραθέτω:*

"Αν η εγγύηση δεν ίσχυε για την Ελλάδα, τότε γιατί δεν γράφει η συμφωνία ότι μπορώ να μη δεχτώ τους όρους μόνο άμα είμαι Αμερικανός; Επίσης, από τη στιγμή που αγόρασα το χειριστήριο από την Ελλάδα, τότε δεν θα έπρεπε να είχε αφαιρεθεί κάθε σχετική σελίδα εγγύησης και αποδοχής όρων συμφωνίας για ευνόπτους λόγους;"

'Χανιά 08/02/2001

Επειδή απ' ό,τι κατάλαβα με τα αγγλικά δεν τα πας καθόλου καλά σού μετέφρασα ένα κομμάτι από το χαρτί το οποίο σου έχω σημειώσει με στυλό. Λέει, λοιπόν, ότι από τη στιγμή που θα ανοίξεις το πακέτο (σακουλάκι) - Software με την προστατευτική ταινία αυτομάτως αυτό σημαίνει ότι αποδέχεσαι τους όρους της σύμβασης. ***Για αυτό λοιπόν η σωστή σειρά είναι ότι πρώτα μαθαίνουμε καλά αγγλικά και μετά απειλούμε.*** *Εσύ κάνεις το ανάποδο και δεν θα σου βγει σε καλό στη ζωή σου. Ευχαριστώ που με άκουσες, και ΚΑΛΟ ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ.'*

Αυτό ήταν το σημείωμα όπως ακριβώς το βρήκα. Δεν λέω, καλή η μετάφραση, αλλά αυτά περί απειλών δεν ισχύουν καθώς αυτός ήταν που τις χρησιμοποίησε. Παρ' όλα αυτά προσέξτε ότι ο τόνος του (δεν θα σου βγει σε καλό στη ζωή σου) ήταν πολύ πιο απειλητικός από τον δικό μου. Το θέμα είναι το πώς είναι δυνα-





τόν να αποδεχτώ τους όρους της σύμβασης χωρίς να έχω ανοίξει το σακουλάκι, οπότε δεν θα τους έχω διαβάσει ακόμα! Για τον Psycho Mantis από το Metal Gear Solid με πέρασε μάλλον!

Ακόμα και αν η εγγύηση δεν ίσχυε για την Ελλάδα, τότε γιατί δεν γράφει η συμφωνία ότι μπορώ να μη δεχτώ τους όρους μόνο άμα είμαι Αμερικανός; Επίσης, από τη στιγμή που αγόρασα το χειριστήριο από την Ελλάδα, τότε δεν θα έπρεπε να είχε αφαιρεθεί κάθε σχετική σελίδα εγγύησης και αποδοχής όρων συμφωνίας για ευνόητους λόγους; Αλλωστε σύμφωνα και με ένα ρητό ο πελάτης έχει πάντα δίκιο (άσχετο). Ελπίζω κάποτε να εξαλειφθεί αυτό το πρόβλημα από την Ελλάδα και αν γίνεται να κάνετε κάτι και για τη δική μου περίπτωση.

Ευχαριστώ προκαταβολικά για την όποια παρέμβασή σας. Ελπίζω σε δημοσίευση. Πιστεύω ότι δεν σας κούρασα καθώς είναι ένα θέμα που αφορά όλους μας.

Εις το επανιδείν,

Δημήτρης Κατάκης"

(τα πλήρη στοιχεία του αναγνώστη βρίσκονται στη διάθεση του περιοδικού)

Οπως βλέπεις, Δημήτρη, δημοσιεύουμε την επιστολή σου. Εμείς, όπως είχαμε υποχρέωση, κοινοποιήσαμε την επιστολή τόσο στο κατάστημα από όπου έγινε η αγορά όσο και στην Despec Multimedia και λάβαμε απάντηση από τη δεύτερη, την οποία και παραθέτουμε:

"Αναφορικά με την από 16/2/2001 επιστολή - καταγγελία αναγνώστη του περιοδικού σας 'PC Master', με την οποία διαμαρτυρήθηκε για το χειριστήριο Logitech Wingman Gamepad Extreme, σας γνωστοποιούμε τα εξής:

- *Η Despec Multimedia Systems δεν μπορεί να έχει εμπορικές συναλλαγές με τελικούς καταναλωτές, αλλά μόνο με καταστήματα/εταιρείες. Η όποια αντικατάσταση, λοιπόν, γίνεται από το σημείο αγοράς και όχι από εμάς.*
- *Εμείς ως εταιρεία ενημερώσαμε τον αναγνώστη σας ότι οι εγγυήσεις δίδονται με τις προϋποθέσεις της κατασκευάστριας εταιρείας Logitech. Οπωσδήποτε η εγγύηση υπήρχε και υπάρχει, αφορά δε στην ύπαρξη κατασκευαστικής βλάβης ή σφάλματος. Ο συγκεκριμένος αναγνώστης ουδέποτε μας ανέφερε εάν και ποια συγκεκριμένη κατασκευαστική βλάβη ή σφάλμα υπήρχε στο εν λόγω χειριστήριο.* ***Σε καμία, όμως, περίπτωση δεν μπορεί να γίνει αντικατάσταση ενός προϊόντος έπειτα από αγορά και δοκιμή αυτού.***
- *Σε επικοινωνία μας με το κατάστημα, βρέθηκε ότι το συγκεκριμένο προϊόν είχε αγοραστεί περίπου πέντε μήνες πριν από την επιστροφή του στο κατάστημα.*

Despec Multimedia"

Η Despec Multimedia μας κοινοποίησε επίσης απάντηση του ιδιοκτήτη του καταστήματος (ο ίδιος δεν ήρθε σε επαφή μαζί μας για να μας δώσει απευθείας τις όποιες εξηγήσεις του) όπου αναφέρονται τα εξής:

"Οσον αφορά στην καταγγελία: Το χειριστήριο δεν του το πρότεινα διότι δεν το είχα, αλλά μου το παρήγγειλε ο ίδιος κατόπιν προκαταβολής πριν από πέντε μήνες περίπου. Η αλήθεια είναι ότι καθυστέρησε περίπου δέκα μέρες.

Το γεγονός ότι του είπα 'Δεν πειράζει που καθυστερεί και να διαβάσεις τα μαθήματά σου' σαφώς και είναι ψέμα (λες και είναι γιος μου και ασχολούμαι με το αν είναι καλός μαθητής).

Μου το έφερε πίσω ύστερα από 2 εβδομάδες περίπου λέγοντάς μου ότι δεν του αρέσει και απαιτώντας να του γυρίσω τα λεφτά του με έντονο ύφος. Εχει, όπως μου είπε, εγγύηση και είμαι υποχρεωμένος να το πάρω πίσω. Του εξήγησα ότι η εγγύηση ισχύει μόνο σε περίπτωση ζημιάς και όχι αν δεν μας αρέσει.

Εφόσον το είχε ανοίξει, του είπα πως εγώ δεν μπορώ να το κρατήσω διότι θεωρείται μεταχειρισμένο και θα τηλεφωνούσα στην Despec μήπως γίνεται κάτι, αλλά σχεδόν του το απέκλεισα, όπως και έτσι έγινε. Αφού πέρασαν τέσσερις μήνες ξαναέρχεται στο μαγαζί με το ίδιο έντονο ύφος και μου λέει: 'Ακου να δεις, εγώ δεν αποδέχομαι τους όρους του Joypad και θέλω να το γυρίσω πίσω, αλλιώς θα σας πάω στα περιοδικά και σένα και την Despec.' ***Μόλις το άκουσα αυτό, όπως καταλαβαίνετε, μου ανέβηκε το αίμα στο κεφάλι και του είπα να μου κάνει και μήνυση άμα θέλει.*** *Και ξέρετε τι μου απάντησε ο δεκαπεντάχρονος πιτσιρικάς μέσα στο μαγαζί μου; Οτι είμαι πολύ μ......ς!*

Την επόμενη μέρα του άφησα το σημείωμα όπως ακριβώς το γράφει. Τέλος, στο σημείο που λέει ότι δεν με απείλησε, ψεύδεται γιατί την απειλή του την πραγματοποίησε.

Συμφωνώ ότι ο πελάτης έχει δίκιο μέχρι όμως ενός ορίου.

Ηλίας Τζουγανάκης"

Ας συνεχίσουμε, όμως, με μία ακόμα επιστολή που απευθύνεται προς τη στήλη μας:

"Αγαπητό 'PC Master',

Εχω την εντύπωση ότι κανένας, μα κανένας πλέον δεν παραπονιέται για τις παράλογες απαιτήσεις των παιχνιδιών και των προγραμμά-

των. Θυμάμαι μερικά χρόνια πριν όταν στη στήλη 'Μεταξύ μας' γινόταν χαμός από επιστολές αναγνωστών (συμπεριλαμβανομένων και εμού) με διαμαρτυρίες, επικρίσεις και καυστικά σχόλια σχετικά με το θέμα. Τώρα, όμως, τίποτα! Και να πω ότι η κατάσταση έχει καλυτερεύσει; Αντιθέτως μέχρι και σήμερα για να παίξεις ένα παιχνίδι στον υπολογιστή σου ως κύριος, πρέπει να έχεις σκάσει κοντά στο μισό εκατομμύριο στους απατεώνες της οδού Στουρνάρη (είναι δυνατόν, ρε παιδιά, να δίνω 200.000, παραπάνω από έναν ολόκληρο μισθό, για τη Hercules Prophet 3D;). Αμ το άλλο; Μπαίνω στους ελληνικούς servers για να παίξω Quake 3 και είμαι ο μοναδικός που μάχομαι ηρωικά (και τρώω και το fragging της αρκούδας) με το 56K modem μου. Ολοι οι άλλοι με ISDN!!! Δύο τινά μπορεί να συμβαίνουν. Είτε όλοι έγιναν πλούσιοι και εγώ δεν το κατάλαβα είτε δίνουν το hardware στη λαϊκή μισοτιμής και εγώ πάλι δεν το κατάλαβα. Μιλάμε ότι οι Intel και Microsoft πρέπει να τρίβουν τα χέρια τους από ευχαρίστηση. Μια και πιάσαμε την Intel: Δεν καταλαβαίνω γιατί τόσος ρατσισμός με τους Athlon και Duron επεξεργαστές της AMD. Μπαίνω στα περισσότερα καταστήματα της οδού Στουρνάρη, πάω να ξεστομίσω το όνομα Athlon... τι να ξεστομίσω δηλαδή, δεν προφταίνω να πω τη μισή λέξη και ο υπάλληλος κάνει λες και του είπες τη χειρότερη βρισιά! Εμ, βέβαια. Ο Pentium 3 (τρομάρα του) αν και υποδεέστερος του Athlon κοστίζει ακριβότερα. Χαζός είναι ο καταστηματάρχης και ο αντιπρόσωπος (λέγε με Πουλιάδη) να πουλήσει AMD και να χάσει τα λεφτά του; ***Και όμως, οι AMD επεξεργαστές τυγχάνουν μεγάλης απήχησης στην Αμερική και στην υπόλοιπη Ευρώπη*** *(σύμφωνα με όσα βλέπω και διαβάζω στο Internet) και όλοι έχουν θάψει την Intel στην κυριολεξία. Αλλά εμείς οι Ελληνες είμαστε, βέβαια, εξυπνότεροι και δεν σκαμπάζουμε. Ε, ρε, ξύλο που χρειάζεται σε μερικούς μερικούς στη Στουρνάρη... Και να ήταν μόνο αυτό; Σε πρόσφατο τεύχος γνωστού περιοδικού Πληροφορικής διάβασα σε ένα συγκριτικό μεταξύ Intel και AMD επεξεργαστών.*

'Υπερθερμαίνεται ο Athlon, φουντώνει ο Athlon, ξερνάει φωτιά και λάβα ο Athlon...' Εμ, πώς να πάει ο υποψήφιος αγοραστής να αγοράσει Athlon μετά;

Είναι γεγονός ότι οι Athlon θερμαίνονται περισσότερο και ότι είναι ιδιότροποι στο overclocking, αλλά τίποτα παραπάνω ή το ανησυχητικό. Η δυσφήμηση αυτή, όμως, γίνεται για ευνόητους λόγους και είναι ολοφάνερο τι συμφέροντα εξυπηρετεί. Πολύ φοβάμαι ότι αν δεν αλλάξει αυτή η νοοτροπία, η ελληνική αγορά Πληροφορικής δεν θα δει ποτέ άσπρη μέρα και πάντοτε ο Ελληνας χρήστης θα είναι ο χαμένος, είτε μιλάμε για εξυπηρέτηση, είτε για υποστήριξη, είτε για service. Και είναι πράγματι κρίμα.

Φιλικά

Mr. Dataman"

Αυτό που μπορούμε να πούμε εμείς είναι πως βεβαίως και θα συνεχίσουμε, όπως άλλωστε πράττουμε μέχρι τώρα, να υψώνουμε τη φωνή μας ενάντια στις εταιρείες που επιμένουν να ασχολούνται όχι με την τεχνολογία αυτή καθ' εαυτή, αλλά με το marketing και την αναζήτηση τρόπων και μεθόδων για να αποσπάσουν όσο περισσότερα από το περιεχόμενο του πορτοφολιού μας μπορούν! Ειδικά στους επεξεργαστές το κακό έχει παραγίνει, αφού έχουμε φτάσει στο σημείο κάθε μέρα να κυκλοφορεί κι ένας καινούριος! Ελεος πια, όχι άλλοι Pentium, Ectium, Athlon, Decathlon και δεν συμμαζεύεται...

Στους επεξεργαστές το κακό έχει παραγίνει, αφού έχουμε φτάσει στο σημείο κάθε μέρα να κυκλοφορεί κι ένας καινούριος! Ελεος πια, όχι άλλοι Pentium, Ectium, Athlon, Decathlon και δεν συμμαζεύεται...

Θα περάσουμε τώρα σε κάτι που αφορά στο on-line forum του περιοδικού μας που, ως γνωστόν, κατοικοεδρεύει στη διεύθυνση http://www.pcmaster.gr/forum.

Εκεί, λοιπόν, παρατηρήθηκε τελευταία ένα περίεργο φαινόμενο αναίτιων επιθέσεων είτε προσωπικά εναντίον μου είτε εναντίον του "PC Master". Εγινε, λοιπόν, η σχετική έρευνα και τι λέτε πως προέκυψε; Απλούστατα, κάποιος από τους ανταγωνιστές μας είχε μπει στο forum με διαφορετικά ψευδώνυμα και προσπαθούσε να δημιουργήσει, με έντεχνο τρόπο, κλίμα υπέρ ενός άλλου φορέα και κατά του "PC Master" και των ανθρώπων του! Στο forum έδωσα την εξής απάντηση για το θέμα αυτό:

"Δυστυχώς οι εξελίξεις για το θέμα kostaks δεν είναι ευχάριστες...

Ολα πλέον δείχνουν πως πρόκειται για άτομο που έδωσε πλαστά στοιχεία και ο μόνος σκοπός παρουσίας του στο forum ήταν να πραγματοποιήσει την ενορχηστρωμένη επίθεση που διεξήγαγε εναντίον μου.

Οπως πολύ εύκολα μπορεί να διαπιστώσει ο καθένας, δίνοντας στη search engine του forum το user-id kostaks, ***ο συγκεκριμένος χρήστης εκτελούσε 'διατεταγμένη υπηρεσία' με συγκεκριμένο σκοπό, δίνοντας ψευδή στοιχεία για το άτομό του από το πρώτο κιόλας μήνυμα.***

Ειλικρινά λυπάμαι βλέποντας κάποιους να χρησιμοποιούν μεθόδους που θα ζήλευε ακόμα και η CIA για να σπιλώσουν την υπόληψη και τη δουλειά μου. Από την άλλη, βέβαια, χαίρομαι καθώς αποδεικνύεται περίτρανα πως δεν μπορούν να κάνουν κάτι τέτοιο 'στα ίσα', αφού δεν είναι δυνατόν να ρίξουν αστραπές σε έναν καθαρό ουρανό. Αρκούνται συνεπώς



Το on-line forum μας τελευταία αποτέλεσε στόχο ορισμένων... καλοπροαίρετων.

στη λασπολογία, το χαφιεδισμό, το ψέμα, την υποκρισία, την πλαστογραφία και τη δημιουργία ψευδών εντυπώσεων, με μηνύματα που δήθεν προέρχονται από 'απλούς χρήστες'.

Οι τακτικές αυτές, βέβαια, είναι γνωστές σε μένα αφού δεν γεννήθηκα χθες. Επειδή, όμως, καταλαβαίνω πως υπάρχουν μέλη του forum που τα θεωρούν όλα αυτά υπερβολικά και πίστευαν μέχρι τώρα ότι 'βλέπω φαντάσματα', δεν παρεξηγώ τα κατά καιρούς μηνύματα που αναρτώνται και αφορούν δήθεν σε 'περιορισμούς' στο forum. Δεν είναι έτσι, αγαπητοί φίλοι. Το 'PC Master' βρίσκεται σε διαρκή άνοδο και οι ανταγωνιστές του, μια και δεν έχουν τη δυνατότητα να αντιπαρατεθούν ευθέως στη δυναμική του, ξεθάβουν από το οπλοστάσιό τους τα πιο ύπουλα και βρώμικα μέσα. Αλλοτε χτυπούν απευθείας το περιοδικό, άλλοτε εμένα. Ας ξέρουν, λοιπόν, πως δεν τρώμε κουτόχορτο. Ισως μερικές φορές με τα ξερά να καούν και κάποια χλωρά, δεν γίνεται όμως διαφορετικά όταν μιλάμε για ένα τόσο βρώμικο παιχνίδι. Δεν θα επιτρέψω σε κανέναν να εκμεταλλευτεί την ανωνυμία που του προσφέρει το Internet για να ρίχνει λάσπη σε μέλη του forum. Μην ξεχνάτε πως αύριο μπορεί ο στόχος να είναι κάποιος από σας.

Καθένας έχει δικαίωμα να λέει κόσμια την άποψή του, όποια κι αν είναι αυτή. Αν, όμως, ορισμένοι προσπαθούν να επιβάλουν τη δική τους με συνεχείς επαναλήψεις πανομοιότυπων μηνυμάτων ή καθαρά κακόβουλα σχόλια που φωνάζουν από μακριά πως εξυπηρετούν στόχους ξένους ως προς τη βελτίωση του περιοδικού μας, η μόνη αντιμετώπιση που μπορούν να τύχουν θα είναι η διαγραφή και ο περαιτέρω αποκλεισμός τους από το forum.

Οσοι συνεχίζετε, μετά τις εξηγήσεις που σας έδωσα να έχετε αμφιβολίες και να υιοθετείτε διαφορετικές απόψεις, τα σχετικά μηνύματά σας είναι ευπρόσδεκτα σε αυτό το thread προκειμένου να καταλήξουμε σε κοινώς αποδεκτά, κατά το δυνατόν, συμπεράσματα.

Yours digitally,

Vantor."

Περιττό να σας πω, βέβαια, πως δεν πήρα ποτέ απάντηση από τον άμεσα ενδιαφερόμενο. Τέλος πάντων, έτσι είναι η ζωή: Οσοι δεν έχουν ικανότητες, διαθέτουν πονηριά. Μόνο που δεν είναι, δυστυχώς για αυτούς, αρκετή για να τους ξελασπώσει...

Ας δούμε, όμως, τι έχει να μας πει στη συνέχεια ο Γιάννης για ένα ολίγον τι... παράξενο κατάστημα που άνοιξε στην περιοχή του:

"Αγαπητό 'User Power'

Θα ήθελα να κάνω μία ερώτηση - καταγγελία στη στήλη σας. Εδώ και περίπου έξι μήνες άνοιξε στη γειτονιά μου ένα κατάστημα που εξαρχής μου κέντρισε το ενδιαφέρον. Κατάστημα πώλησης παιχνιδιών για PC και PlayStation με τιμές όμως 2.000 δρχ. το παιχνίδι. Τέλος πάντων, κατάλαβες τι εννοώ. Το τρελό είναι ότι δεν έχει καν original παιχνίδια!

Ακόμη και αν ζητήσεις συγκεκριμένα το παιχνίδι να είναι original η απάντηση είναι πως το έχουν μόνο αντιγραμμένο. Θα μου πεις πως τόσα μαγαζιά το κάνουν αυτό. Σύμφωνοι, όχι όμως τόσο απροκάλυπτα!

- Διαθέτει μεγάλη βιτρίνα με πολλές αφίσες παιχνιδιών.

- Είναι ανοιχτό σε ώρες που τα μαγαζιά είναι κλειστά.

- Εχει ΜΟΝΟ κόπιες!

- Τα πιτσιρίκια της γειτονιάς μπαινοβγαίνουν συνέχεια.

Το μαγαζί βρίσκεται στη συνοικία Ελληνορώσων στην Αθήνα.

Η ερώτησή μου είναι: Πού μπορώ να το καταγγείλω, γιατί τέτοια αλητεία πραγματικά δεν την αντέχω.

Φιλικά

Γιάννης Δημόπουλος"

Φίλε Γιάννη, δημοσιεύουμε ευχαρίστως και το δικό σου γράμμα, απαλείφοντας τη διεύθυνση του καταστήματος αφού δεν είναι δική μας δουλειά να εκτελέσουμε χρέη αστυνομικού ή εισαγγελέα. **Αν κάποιοι αρμόδιοι ενδιαφερθούν για το θέμα, ευχαρίστως θα τους δώσουμε τα στοιχεία αυτά.** Εμείς από τη μεριά μας δημοσιοποιούμε, όπως έχουμε υποχρέωση, την καταγγελία σου και αναμένουμε να δούμε εάν θα βρεθούν κάποιοι που θα θελήσουν να δώσουν συνέχεια. Ε, αφού φτάσαμε πια στο σημείο να ζητά κανείς αυθεντικό παιχνίδι από κατάστημα και να μην έχουν να του δώσουν, τι να πει κανείς; Αντε, και εις ανώτερα, βρε παιδιά! Ας φτιάξουν οι μάγκες αύριο και ένα βιβλιοπωλείο, ας πούμε, που δεν θα πουλά αυθεντικά βιβλία αλλά μόνο φωτοτυπίες...



Το site της Γενικής Γραμματείας Καταναλωτών.

Οσο για το πού μπορείς να υποβάλλεις καταγγελία, πέρα από τον Τύπο, η απάντηση είναι πως θα πρέπει να απευθυνθείς στη Γενική Γραμματεία Καταναλωτών. Η διεύθυνσή της στο Internet είναι http://www.efpolis.gr/ και διαθέτει μάλιστα ειδικό έντυπο για on-line καταγγελίες το οποίο μπορείς να συμπληρώσεις και να αποστείλεις. Επίσης, διαθέτει ανοικτή γραμμή επικοινωνίας στον τηλεφωνικό αριθμό 1720. Οπως αναφέρεται στη σχετική σελίδα, "Η ανοικτή γραμμή επικοινωνίας για τον καταναλωτή 1720 δημιουργήθηκε για να ενισχύσει την πρόσβαση των καταναλωτών στην ποιότητα και την ενημέρωση. Το 1720 δίνει τη δυνατότητα στον καταναλωτή να καταγγείλει βλάβες από ελαττωματικά προϊόντα, ακαταλληλότητα ή νοθεία προϊόντων, παραπλανητικές διαφημίσεις, υπερχρέωση προϊόντων και υπηρεσιών, καταχρηστικούς όρους συναλλαγών. Επίσης, πληροφορεί και ενημερώνει τους καταναλωτές για τα δικαιώματά τους στην αγορά για τη διασφάλιση ποιότητας σε αγαθά και υπηρεσίες και για την εγγύηση της διαφάνειας σε εμπορικές συναλλαγές και συμφωνίες". Τα πειρατικά προϊόντα είναι ακατάλληλα, οπότε εσύ εμπίπτεις στη σχετική αναφορά. Εκτός κι αν στην Ελλάδα τα ακατάλληλα είναι τελικά τα νόμιμα...

ΤΟΝ ΣΥΝΕΛΑΒΑΝ ΤΕΛΙΚΑ;

Σχετικά με το θέμα της σύλληψης του υπεύθυνου για τον "Anna Kournikova" virus πολλά ειπώθηκαν. Δεν ξέρει τι να πιστέψει κανείς...

Αφού μας ζάλισαν τ' αυτιά επί σειρά ημερών τα ΜΜΕ σχετικά με την εξάπλωση του "Anna Kournikova" virus (ένας τύπος ιού ο οποίος, σημειωτέον, είναι γνωστός από τον Αύγουστο του 2000), το θέμα επανήλθε στην επικαιρότητα ελάχιστες μέρες μετά, καθώς ο υπεύθυνος για την εξάπλωση του ιού αυτού φαίνεται ότι βρισκόταν στα χέρια της αστυνομίας.

Τα πρωτοσέλιδα του Τύπου ανέφεραν ότι: "Η αστυνομία συνέλαβε τον υπεύθυνο για το 'Anna' virus", όμως πολλοί ισχυρίζονται ότι ο νεαρός Ολλανδός παραδόθηκε μόνος του, την ίδια στιγμή που στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού το FBI ξεκινούσε έρευνα σχετικά με το θέμα αυτό.

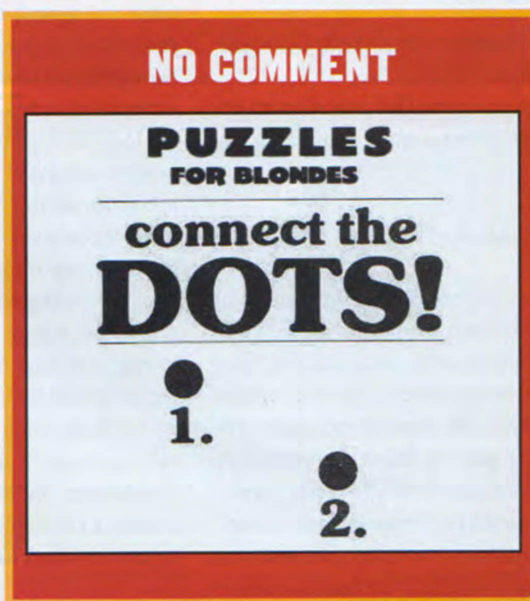
Αλήθεια, φαντάζεστε την έκπληξη των αστυνομικών σε μια μικρή πόλη στην επαρχία Friesland της Ολλανδίας, όταν ένας νεαρός 20 ετών εμφανίστηκε στο αστυνομικό τμήμα και ζήτησε να παραδοθεί, λέγοντας ότι είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία του "Anna Kournikova" virus; Ξεχάστε την Ολλανδία, φαντάζεστε μια τέτοια φάση στο τοπικό αστυνομικό τμήμα π.χ. του Βόλου; (Η πόλη επιλέχθηκε τυχαία επειδή βρίσκεται κοντά στην ιδιαίτερη πατρίδα μου, μην παρεξηγηθούμε κιόλας...) Τι να πεις στον Αξιωματικό Υπηρεσίας και πώς να σε καταλάβει...

Ο ιός ονομάστηκε έτσι από την... ομώνυμη νεαρή Ρωσίδα τενίστρια, μια φωτογραφία της οποίας υποτίθεται ότι περιέχει ως attachement το mail με το οποίο γίνεται η διάδοση του. Η πλάκα είναι ότι ο συγκεκριμένος virus ήταν "προκατασκευασμένος", με ένα kit δημιουργίας ιών που κυκλοφορεί στο Internet. Ο νεαρός κατέβασε ένα πρόγραμμα από το Δίκτυο το Σάββατο το πρωί και λίγες ώρες αργότερα απελευθέρωσε τον ιό που είχε κατασκευάσει σε ένα newsgroup.

Σύμφωνα με την ανακοίνωση της ολλανδικής αστυνομίας: "Όταν ο νεαρός κατάλαβε τι ακριβώς έκανε ο ιός, μίλησε με τους γονείς του και αποφάσισε να παραδοθεί".

Για άλλη μία φορά, πάντως, αποδεικνύεται ότι, από ευθύνη δική μας και μόνο, είμαστε τρομερά ευάλωτοι: Παρά το γεγονός ότι τα περισσότερα antivirus προγράμματα ήταν σε θέση να εντοπίσουν τον ιό, παρά το γεγονός ότι έχουν κυκλοφορήσει patches για το MS Outlook που μπλοκάρουν τα εκτελέσιμα attachements, παρά το γεγονός ότι οι χρήστες προειδοποιούνται να μην εκτελούν με διπλό κλικ αρχεία που μεταφέρονται μέσω του e-mail, παρά ταύτα η διάδοση του ιού υπήρξε καταιγιστική.

Αχ, πότε θα μάθουμε...



ΜΗ ΘΙΓΕΤΕ ΤΑ... ΚΑΛΩΣ ΚΕΙΜΕΝΑ

Είναι γνωστό τοις πάσι ότι δεν σκαλίζεις κάτι που δουλεύει καλά, ιδιαίτερα στο χώρο των υπολογιστών...

Φαίνεται, όμως, ότι ο φίλος που έστειλε την παρακάτω επιστολή δεν το ήξερε αυτό. Και - άκουσον, άκουσον - τόλμησε και πείραξε εκείνο το ιερό menu item των Windows που ονομάζεται "Control Panel". Τς, τς, τς...

"Φίλε Master,

Αυτό είναι! Είμαι πλέον σίγουρος. Δεν υπάρχει πιο δύσκολο adventure από τα ίδια τα Windows. Το κακό είναι ότι οι γρίφοι του είναι από παράλογοι έως εξωφρενικοί! Μετά το τελευταίο που είδα στα Millennium, αποφάσισα να στείλω αυτό το e-mail τάχιστα. Τι συνέβη;

Έκανα το λάθος να αλλάξω τα Regional Settings του υπολογιστή για λίγο σε English, ξεχνώντας μετά να τα αλλάξω σε Greek. Αποτέλεσμα; Το Word να μην εκτυπώνει το κάτω κομμάτι των κειμένων μου! Εγώ είμαι παράξενος, υπάρχει κάτι που δεν ξέρω ή, τελικά, πρέπει να κάνουμε τάμα στην Παναγιά της Τήνου μπας και δούμε Παράθυρα της προκοπής; (Όχι, το ΑΖΑΧ τα κάνει απλώς αόρατα!)

Τέλος πάντων, να 'μαστε όλοι καλά και τη νέα χιλιετία. Και πού ξέρεις, ίσως κάπου, κάποτε, μέσα σε αυτή οι φίλοι προγραμματιστές να σταματήσουν να μας δίνουν αφορμές για γκρίνιες και επικρίσεις.

Περαστικά μας,

Θεολόγος 'PerseusX' Αποστολάκης"

Μα κι εσύ, βρε παιδί μου... Κάνουν τέτοια πράγματα στον ιερό τούτο χώρο; Αυτό αποτελεί βλασφημία.

"Η Sega, τελικά, εγκατέλειψε την παραγωγή του Dreamcast, της γνωστής κονσόλας της των 128-bit, καθώς αποδείχθηκε ιδιαίτερα ζημιογόνο project.

Ακου εκεί, regional settings! Ποιος είσαι, ο Θεός; Ή μήπως ο Bill Gates; Μόνο το χέρι Του έχει τη δικαιοδοσία να μπαίνει στον καθαγιασμένο αυτό χώρο. Χωρίς αστεία, τώρα, το πρόβλημα που αντιμετώπισες είναι γνωστό και έχει παρατηρηθεί από την εποχή των Windows 95 και του Word 97. Μάλλον δεν έχουν καταφέρει να βρουν ακόμα τι φταίει - ή μπορεί να είναι πρόβλημα μόνο της ελληνικής έκδοσης, οπότε θα πρέπει να περιμένουμε τη σειρά μας και περιττό να σας πω τι... αριθμό προτεραιότητας έχουμε...

ΑΠΟ ΑΛΛΟ ΑΝΕΚΔΟΤΟ...

Χαρά στο κουράγιο του αναγνώστη που μάζεψε όλα αυτά τα μαργαριτάρια και μας τα προσφέρει έτοιμα στο πιάτο!

Αφήνης, μια Δευτέρα πρωί του Γενάρη, λαμβάνω μία μακροσκελέστατη επιστολή με εκπληκτικά μαργαριτάρια επωνύμων και ανωνύμων, που με έκαναν να κλαίω πραγματικά από τα γέλια. Οπως αναφέρει και ο φίλος αναγνώστης που είχε την καλοσύνη να μου τα στείλει: "Μα είναι δυνατόν να το έχει πει κάποιος αυτό;". Είναι προφανές ότι δεν μπορώ να δημοσιεύσω όλη την επιστολή - μιλάμε για δεκάδες μαργαριτάρια - οπότε σας προσφέρω το πρώτο μέρος. Αν είστε... καλά παιδιά, τον άλλο μήνα θα σας προσφέρω και το δεύτερο. Υπόψη: Δεν είμαι καθόλου σίγουρος ότι όσα αναφέρονται στη συνέχεια είναι αληθινά! Οσοι θέλετε, τα πιστεύετε.

"Αγαπητέ Master,
Ο λόγος που σου γράφω είναι για να μοιραστείς μαζί μου κάτι μαργαριτάρια που συνέλεξα και να πεις, όπως είπα κι εγώ, διαβάζοντάς τα: 'Μα είναι δυνατόν να το έχει πει κάποιος αυτό;'. Κι όμως, δυστυχώς ή ευτυχώς, είναι. Γέλα όσο θες.
Και ιδού...

- Δεξί κροσέ, αριστερό direct και γκολ. - Μανώλης Μαυρομάτης
- Και η μπάλα δεν είναι σε καμιανού την κατοχή. - Μανώλης Μαυρομάτης
- (Κατά τη διάρκεια αγώνα ανωμάλου δρόμου γυναικών) Και οι ανώμαλες μπαίνουν στα τελευταία 1.000 μέτρα. - Σχολιαστής στίβου
- Το γκολ... και άουτ. - Γιάννης Τσιλιγκηρίδης (Ξάνθη Channel)
- Εδώ στο γήπεδο Χαριλάου βρέχει. Εξω δεν ξέρω τι κάνει. - Δημοσιογράφος
- Και η μπάλα είναι off-side. - Μανώλης Μαυρομάτης
- Και η μπάλα καταλήγει στο γκολ. - Ρεπόρτερ του MEGA
- Ο Ronaldo ξεχύνεται σαν εμετός στην επίθεση. - Μανώλης Μαυρομάτης
- Ο Seedorf περικυκλώνεται από πέντε παίκτες και... πουλάει την μπάλα. - Σχολιαστής του Alpha
- Και με ταχύτητα Ferrari ο Γεωργίου επελαύνει από τα δεξιά προς τα αριστερά. - Ανδρέας Πογιατζής (ΡΙΚ)
- (Κατά τη διάρκεια τελικού Παγκοσμίου Κυπέλλου στη Γαλλία το 1998, μεταξύ Γαλλίας και Βραζιλίας) Στις κερκίδες του Saint Etienne βρίσκεται και ο πρόεδρος της Γαλλίας Φρανσουά Μιτεράν (ο οποίος είναι πεθαμένος εδώ και 10 χρόνια). - Ανδρέας Πογιατζής (ΡΙΚ)
- Η μπαλιά ήταν ξυράφι, παραλίγο να ματώσει τον Ολυμπιακό. - Sportscaster του MEGA
- Ο Davids κάνει ένα δυνατό συρτό σουτ το οποίο καταλήγει ψηλά πάνω από το δοκάρι. - Μανώλης Μαυρομάτης
- Βγαίνει η σέντρα, ο Μολίνα κάνει την έξοδο και χωρίς κανέναν λόγο, ο Ιβερσεν πετάγεται και βάζει το γκολ. - Μανώλης Μαυρομάτης
- Ετρεξε πολλά χιλιόμετρα για να προλάβει την μπάλα. - Μανώλης Μαυρομάτης
- Και να ο Ντεμπούρ, δίνει πάσα στον δίδυμο αδερφό του Ντεμπάρ. - Μανώλης Μαυρομάτης
- Κοιτάξτε τους οπαδούς του Αρη πώς είναι κρεμασμένοι σαν σταφύλια από τις κερκίδες. - Speaker του Supersport
- Και βλέπουμε να διεκδικούν την μπάλα ο Σερβο-Κύπριος και ο Σερβο-Σέρβος. - Αλέξης Σπυρόπουλος (MEGA)
- Ναι, ο Jordan στον Pippen, ο Pippen στο 29, το 29 στο 35, το 35 στον Jordan και κάρφωμα. - Χάρης Αλευρόπουλος (ΣΚΑΪ)
- Οι αθλητές, όπως βλέπουμε, έχουν καταναλώσει λίτρα ιδρώτα σήμερα. - Εκφωνητής του ALPHA
- Και ο Ronaldo, σαν καλπάζον άλογο, εισβάλλει στην περιοχή. - Μανώλης Μαυρομάτης
- Γεωργάτος... Γεωργάτος με την μπάλα... πάσα στον Γεωργάτο... - Χάρης Αλευρόπουλος

Επεται και συνέχεια...

Ε, ΟΧΙ ΚΑΙ ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ!



Είναι προφανές ότι ο φίλος αναγνώστης που έστειλε τη συγκεκριμένη επιστολή στο περιοδικό έχει "προηγούμενα" με τον εθνικό αερομεταφορέα μας (την Ολυμπιακή, ντε!).
Δεν ξέρω ποιο είναι το πρόβλημα, αλλά προσδιορίζει με σαφήνεια ότι το γράμμα δεν θέλει να πάει αεροπορικώς, αλλά με το ταχυδρομείο. Εμ, με αυτά που ακούμε για την Ολυμπιακή ούτε για την αλληλογραφία μας δεν θα την εμπιστευόμαστε πια...

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Δεν γνωρίζω το κλειδί της επιτυχίας, όμως το κλειδί της αποτυχίας είναι να προσπαθείς να τους ικανοποιήσεις όλους. Bill Cosby

"Η διαφορά μεταξύ της ιδιοφυΐας και της ηλιθιότητας, είναι ότι η ιδιοφυΐα έχει και τα όριά της. Albert Einstein

Το τρίτο "New Millennium" του 2001 περιέχει, όπως θα διαπιστώσετε, αρκετές ειδήσεις από τους "θαυμαστούς καινούριους κόσμους" που δεν σταματούν καθημερινά να μας συναρπάζουν. Ο Διαστημικός Σταθμός, ο... Ερωτας (πού πήγε το μυαλό σας, πονηρούληδες;), τα Galapagos αλλά και ο αινιγματικός "Ginger" είναι μερικά μόνο από τα θέματα που θα μας απασχολήσουν αυτόν το μήνα. Μείνετε συντονισμένοι...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΠΑΛΑΙΟΝΤΟΛΟΓΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΑΡΓΕΝΤΙΝΗ

Η Αργεντινή, και πιο συγκεκριμένα η περιοχή της Παταγονίας, φημίζεται για τα απολιθώματα δεινοσαύρων που έχουν κατά καιρούς βρεθεί και τα οποία είναι αφ' ενός πολυπληθή αφ' ετέρου ανήκουν σε μία μεγάλη ποικιλία ειδών. Στις 14 Φεβρουαρίου, οι παλαιοντολόγοι ανακοίνωσαν πως ανακάλυψαν μία πραγματική "φλέβα" νέων απολιθωμάτων, 1.500 χιλιόμετρα νότια από το Μπουένος Αϊρες, ανάμεσα στα οποία συγκαταλέγονται τέσσερα άγνωστα είδη δεινοσαύρων της Ιουράσσειας περιόδου (ηλικίας 150-160 εκατομμυρίων ετών), πανάρχαιες θαλάσσιες χελώνες καθώς και ένα από τα πρώτα θηλαστικά που εμφανίστηκαν στον πλανήτη μας. Μάλιστα, η περιοχή φαίνεται ότι έχει ακόμα να δώσει πολλά στους επιστήμονες, αφού οι τελευταίοι εκτιμούν πως μέχρι τώρα έχει ανακαλυφθεί μόνο το 2% περίπου των απολιθωμάτων που συνολικά υπάρχουν εκεί!

Στις 14 Φεβρουαρίου, οι παλαιοντολόγοι ανακοίνωσαν πως ανακάλυψαν μία πραγματική "φλέβα" νέων απολιθωμάτων, 1.500 χιλιόμετρα νότια από το Μπουένος Αϊρες.

Οι έρευνες, φυσικά, συνεχίζονται με αμείωτους ρυθμούς και όλα δείχνουν πως σημαντικά νέα ευρήματα θα κοσμήσουν σύντομα τα εντυπωσιακά παλαιοντολογικά μουσεία της νοτιοαμερικανικής χώρας, αποκαλύπτοντας ολοένα περισσότερες πτυχές από τη συναρπαστική ιστορία της Γης...





Ο ΝΕΟΣ... ΚΑΤΟΙΚΟΣ ΤΩΝ GALAPAGOS

Ανάμεσα στα σπάνια είδη που ευδοκιμούν στα νησιά Galapagos προστέθηκε τελευταία ακόμα ένα, το οποίο μάλιστα... δεν λέει να τα αποχωριστεί με τίποτα! Πρόκειται για το τάνκερ που μόλυνε τον επίγειο αυτό παράδεισο και για το οποίο σας γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Αν και το πλοίο δεν προκαλεί πλέον περαιτέρω οικολογικές καταστροφές και η πετρελαιοκηλίδα καθαρίστηκε, ευτυχώς χωρίς τελικά μεγάλες απώλειες για την πανίδα των Galapagos, το μισοβυθισμένο τάνκερ συνεχίζει να βρίσκεται εκεί προβληματίζοντας την κυβέρνηση του Εκουαδόρ, στο οποίο ανήκει το πανέμορφο νησιωτικό σύμπλεγμα. Ο υπουργός Περιβάλλοντος Rodolfo Rendon δήλωσε χαρακτηριστικά πως "δεν μπορούμε να ανεχθούμε ούτε καν την οπτική μόλυνση που προξενεί η παραμονή του σκάφους εκεί". Πρόσθεσε, επίσης, πως η κυβέρνηση θα επενδύσει μέσα στα επόμενα τέσσερα χρόνια 38 εκατομμύρια δολάρια στα Galapagos με σκοπό την όσο το δυνατόν καλύτερη συντήρηση του βιότοπου.

Το μισοβυθισμένο τάνκερ συνεχίζει να βρίσκεται εκεί προβληματίζοντας την κυβέρνηση του Εκουαδόρ, στο οποίο ανήκει το πανέμορφο νησιωτικό σύμπλεγμα.

Δύο πελεκάνοι πάντως πέθαναν εξαιτίας της μόλυνσης, ενώ παράγωγα πετρελαίου βρέθηκαν και καθαρίστηκαν από δεκάδες πελεκάνους, θαλάσσια λιοντάρια και booby-birds (ένα από τα ομορφότερα και σπανιότερα είδη εξωτικών πουλιών στον κόσμο). Οσο για την επίδραση της μόλυνσης στα υδρόβια είδη, μάλλον δεν θα μάθουμε, σύντομα τουλάχιστον, τις πραγματικές της διαστάσεις. Ας ελπίσουμε πως δεν θα ξαναγίνουμε μάρτυρες τέτοιων τραγωδιών στο μέλλον, αν και δεν ξέρω κατά πόσο κάτι τέτοιο ενδιαφέρει πραγματικά εκείνους που έχουν τη δυνατότητα να πάρουν τις αποφάσεις που πρέπει...



ΤΟ ATLANTIS ΚΑΙ ΤΟ... ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΟΥ

Συνεχίζεται σταθερά η συναρμολόγηση του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού, για την οποία σας ενημερώνουμε σε τακτική βάση από τη στήλη μας. Πριν από μερικές ημέρες, το διαστημικό λεωφορείο Atlantis μετέφερε σε αυτόν ένα ακόμα σημαντικό εξάρτημα, το επιστημονικό εργαστήριο Destiny (Πεπρωμένο) το οποίο τα μέλη του πληρώματος εγκατέστησαν με απόλυτη επιτυχία. Για τις σχετικές εργασίες χρειάστηκε να γίνουν τρεις διαστημικοί περίπατοι, ο τελευταίος μάλιστα είχε και ιστορική σημασία αφού ήταν ο εκατοστός από αστροναύτη της NASA. Βέβαια, το ρεκόρ αυτό αναμένεται σύντομα όχι απλώς να καταρριφθεί αλλά... να συντριβεί, αφού για

Πριν από μερικές ημέρες, το διαστημικό λεωφορείο Atlantis μετέφερε στον ISS ένα ακόμα σημαντικό εξάρτημα, το επιστημονικό εργαστήριο Destiny (Πεπρωμένο).

την ολοκλήρωση του αξίας 100 δισεκατομμυρίων δολαρίων project θα απαιτηθούν, ούτε λίγο ούτε πολύ, ακόμα 152 διαστημικοί περίπατοι μέχρι το 2006, οπότε ο ISS (International Space Station) θα είναι, σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα, σε κατάσταση πλήρους λειτουργίας. Το Atlantis μετέφερε, επίσης, στον ISS αναλώσιμα είδη και άλλα εφόδια, ανάμεσα στα οποία και... DVDs! Ε, να μη βλέπουν και κανένα εργάκι οι αστροναύτες στον ελεύθερο χρόνο τους;



Το διαστημικό λεωφορείο επρόκειτο να επιστρέψει στο Kennedy Space Center την Δευτέρα 19 Φεβρουαρίου, ωστόσο η προσγείωσή του στάθηκε αδύνατη, λόγω καιρικών συνθηκών, μέχρι τις 21 του μήνα που γράφονται αυτές οι γραμμές. Συνολικά έγιναν τρεις αποτυχημένες προσπάθειες προσεδάφισης, αλλά οι υπεύθυνοι της NASA εκτιμούν ότι υπάρχει πληθώρα εναλλακτικών λύσεων ακόμα κι αν ο καιρός συνεχίσει να συμπεριφέρεται... εχθρικά, κι έτσι δεν θα υπάρξει πρόβλημα στην ασφαλή επιστροφή του Atlantis και του πληρώματός του στη Γη. Τους περιμένουμε για να διαπιστώσουμε αν τελικά υπάρχουν συνέπειες, ευχάριστες ή δυσάρεστες, όταν ξεφορτώνεσαι το... πεπρωμένο σου!



ΕΦΕΥΡΕΤΙΚΑ... ΜΥΑΛΑ!

Πριν από μερικές ημέρες ανακοινώθηκε ο νικητής του βραβείου Lemenson, που απονέμεται κάθε χρόνο σε νέους εφευρέτες και συνοδεύεται από χρηματικό έπαθλο 30.000 δολαρίων. Φετινός νικητής ήταν ο Brian Hubert, ένας 27χρονος τελειόφοιτος του MIT, που έχει στο ενεργητικό του εφευρέσεις όπως το "Νανο-συναρμολογητή", μία συσκευή που μπορεί να κατασκευάζει chips σε μέγεθος ενός νανομέτρου (ένα δισεκατομμυριοστό του μέτρου), ενώ έχει επίσης τη δυνατότητα να συναρμολογεί κάθε λογής υλικά.

Εν τω μεταξύ, ένας άλλος εφευρέτης απασχόλησε τον τελευταίο καιρό τον Τύπο: Πρόκειται για τον Dean Kamen, ήδη γνωστό για αρκετές ανακαλύψεις του, όπως η φορητή αντλία ινσουλίνης και η αναπηρική καρέκλα που μπορεί να ανέβει σκάλες χωρίς εξωτερική βοήθεια. Πρόσφατα, λοιπόν, είδαμε σε γνωστά ενημερωτικά sites να εξυφαίνεται ένα τεράστιο hype για τη

Ένα τεράστιο hype εξυφαίνεται για τη νέα εφεύρεση που αναμένεται να ανακοινώσει ο Kamen στο προσεχές μέλλον με το όνομα "Ginger".

νέα εφεύρεση που αναμένεται να ανακοινώσει ο Kamen στο προσεχές μέλλον με το όνομα "Ginger", για την οποία έχουν επενδύσει προσωπικότητες όπως οι Steve Jobs και Jeff Bezos. Χωρίς να ανακοινωθεί ακριβώς περί τίνος θα πρόκειται, διέρρευσαν διάφορες, συχνά αλληλοσυγκρουόμενες, πληροφορίες, καθώς και μία μυστηριώδης φωτογραφία που αναρτήθηκε στο Amazon.com. Πιο πιθανό φαίνεται να πρόκειται για ένα όχημα καθημερινής χρήσης που θα κινείται πάνω από το έδαφος, αλλά βέβαια κανείς δεν μπορεί ακόμα να είναι σίγουρος. Ρίξτε μια ματιά στη διεύθυνση http://www.amazon.com, δίνοντας στη search engine τη λέξη "Ginger", κοιτάξτε τα αποτελέσματα στην κατηγορία "electronics", και... βγάλτε τα συμπεράσματά σας!



ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ... ΣΤΟ ΦΩΣ ΤΟΥ ΦΕΓΓΑΡΙΟΥ!

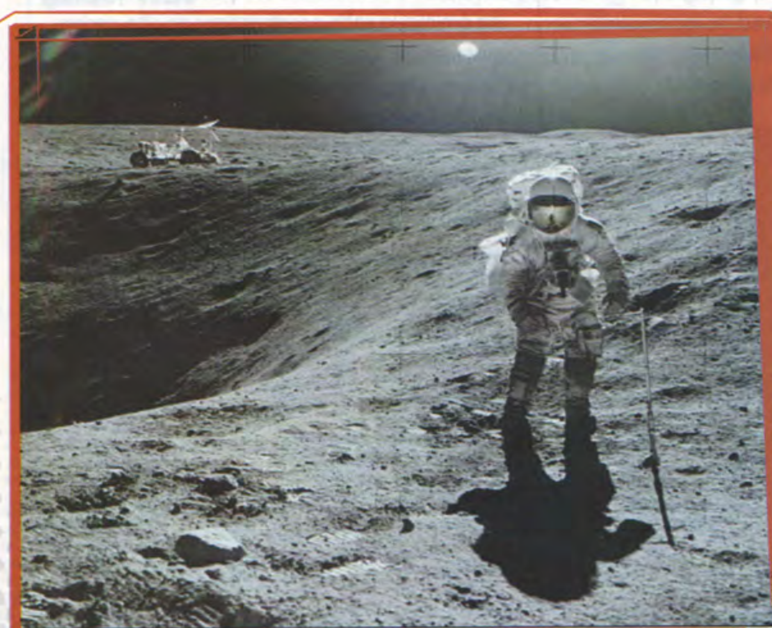


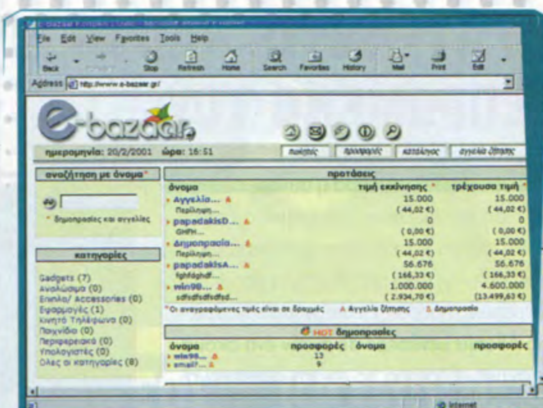
Πολύς ντόρος έγινε τελευταία στις ΗΠΑ εξαιτίας ενός τηλεοπτικού προγράμματος που υποστήριζε ότι... η NASA δεν έστειλε ποτέ αστροναύτες στο φεγγάρι! Συγκεκριμένα, η εκπομπή μετέδωσε τις απόψεις κάποιων ερευνητών, σύμφωνα με τους οποίους κανένας άνθρωπος δεν πάτησε ποτέ το πόδι του στο δορυφόρο της Γης, ενώ οι αποστολές Apollo δεν αποτέλεσαν παρά ένα κομμάτι του ψυχρού πολέμου ανάμεσα στις ΗΠΑ και τη Σοβιετική Ενωση, που μαινόταν εκείνη την εποχή. Παρουσίασαν μάλιστα επιχειρήματα όπως: "Γιατί η αμερικανική σημαία κυμάτιζε στη Σελήνη;" ή "Πώς είναι δυνατόν να μη φαίνονται αστέρια στο background των φωτογραφιών;".

Η NASA απάντησε με κατηγορηματικό τρόπο στα ερωτήματα αυτά αναρτώντας στην κεντρική σελίδα της στον Web (http://www.nasa.gov) τις φράσεις: "Αν στείλαμε ανθρώπους στο φεγγάρι; Βεβαίως ναι!", ενώ έδωσε και συγκεκριμένες εξηγήσεις σε ό,τι αφορούσε τις

Τηλεοπτική εκπομπή μετέδωσε τις απόψεις κάποιων ερευνητών, σύμφωνα με τους οποίους κανένας άνθρωπος δεν πάτησε ποτέ το πόδι του στη Σελήνη.

δύο επιμέρους απορίες που διατυπώθηκαν: Καταρχήν, η αμερικανική σημαία κυμάτιζε επειδή ένας αστροναύτης κουνούσε το κοντάρι της και, δεύτερον, η λάμψη από τα αστέρια ήταν πολύ αχνή για να την πιάσει η κάμερα με την τεχνολογία της τότε εποχής. Εν συνεχεία η NASA, η οποία πήρε πολύ σοβαρά τις τηλεοπτικές αμφισβητήσεις - και όχι άδικα αφού ξεσήκωσαν σάλο - πρόσθεσε πως οι αστροναύτες έφεραν δείγματα πετρωμάτων από τη Σελήνη που μελετήθηκαν από τους επιστήμονες και αποκλείσθηκε, πέραν πάσης αμφιβολίας, το ενδεχόμενο να προέρχονται από τη Γη. Ανθρακας ο θησαυρός, λοιπόν, για όσους προετοιμάζονταν να υφάνουν ακόμα μία θεωρία συνωμοσίας, από τις εκατοντάδες που έχουν μέχρι τώρα ακουστεί για τα διαστημικά προγράμματα της NASA...





ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ON-LINE TECH-AUCTIONS

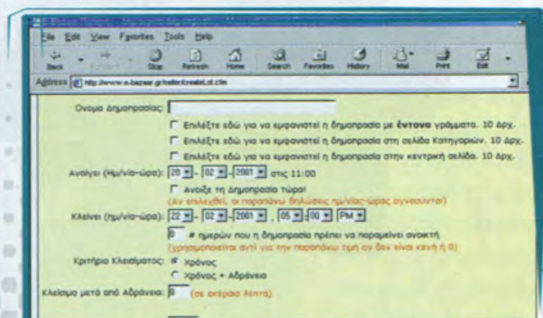
Το πρώτο ελληνικό site ηλεκτρονικών δημοπρασιών αποκλειστικά για προϊόντα τεχνολογίας ξεκίνησε πριν από μερικές μόνο ημέρες τη λειτουργία του στη χώρα μας. Η κεντρική σελίδα του βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.e-bazaar.gr και σε αυτό μπορείτε να πουλήσετε ή να αγοράσετε είδη που ανήκουν σε κατηγορίες όπως υπολογιστές, περιφερειακά, παιχνίδια, κινητά

Υπεύθυνη για το e-Bazaar είναι η γνωστή εταιρεία DigiCon και ήδη δημοπρατούνται σε αυτό αρκετά ενδιαφέροντα προϊόντα σε ιδιαίτερα προσιτές τιμές.

τηλέφωνα, αναλώσιμα, gadgets. Υπεύθυνη για το e-Bazaar είναι η γνωστή εταιρεία DigiCon και ήδη δημοπρατούνται σε αυτό αρκετά ενδιαφέροντα προϊόντα σε ιδιαίτερα προσιτές τιμές. Το registration είναι πανεύκολο καθώς και η όλη χρήση του site και των δυνατοτήτων του.

Οσοι, λοιπόν, από σας ενδιαφέρεστε να πουλήσετε ή να αγοράσετε προϊόντα τεχνολογίας και διαθέτετε πιστωτική κάρτα - η οποία απαιτείται για τη συμμετοχή σας στις δραστηριότητες του e-Bazaar - μην παραλείψετε να το επισκεφθείτε. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να στείλετε e-mail στη διεύθυνση: auction@compupress.gr

Α, και άμα πάρει το μάτι σας κανένα προηγμένο ηλεκτρονικό μαστίγιο να δημοπρατείται, στείλτε μου ένα e-mail: Πάντα ενδιαφέρομαι για τις σύγχρονες εξελίξεις της τεχνολογίας...



ΠΑΝΤΑ ΣΕ ΚΙΝΔΥΝΟ...

Τα υπέροχα ασπρόμαυρα γιγαντιαία πάντα, ένα είδος που ευδοκιμεί μόνο σε ορισμένες περιοχές της Κίνας, αντιμετωπίζουν τελευταία κινδύνους που τα απειλούν ακόμα και με εξαφάνιση! Τα 1.000 περίπου εναπομείναντα γιγαντιαία πάντα τρέφονται σχεδόν αποκλειστικά με μπαμπού και πλέον δυσκολεύονται να βρουν την ποσότητα που χρειάζονται για τα καθημερινά τους... γεύματα, αφού τα δάση από μπαμπού, που κάποτε βρίσκονταν σε αφθονία στην Κίνα, αρχίζουν σιγά σιγά να καταστρέφονται καθώς ο ανθρώπινος πληθυσμός συνεχίζει να αυξάνει και τα δένδρα δίνουν τη θέση τους σε νεοαναγειρόμενες κατοικίες. Από τα τέλη της δεκαετίας του '80 μέχρι σήμερα ο πληθυσμός των πάντα έχει μειωθεί κατά 30% και η γνωστή οργάνωση WWF (World Wildlife Fund) έχει ενεργοποιηθεί προσπαθώντας να βρει λύσεις για να αποφευχθεί η εξαφάνισή τους.



Το πρόβλημα διογκώνεται ακόμα περισσότερο από το γεγονός πως τα πάντα που φιλοξενούνται σε ζωολογικούς κήπους ανά τον κόσμο δείχνουν να αντιμετωπίζουν προβλήματα στη διαβίωσή τους σε συνθήκες αιχμαλωσίας, αφού μόλις το 28% από αυτά αποφασίζει να προχωρήσει στις διαδικασίες... αναπαραγωγής του είδους! Βέβαια, σε μία χώρα που αντιμετωπίζει τεράστια προβλήματα ανθρώπινου υπερπληθυσμού και υπάρχουν ακόμα και νόμοι που θέτουν αυστηρές ποινές στις οικογένειες που έχουν παραπάνω από ένα παιδί, ακούγεται μάλλον παράταιρο να συζητά κανείς για τα πάντα. Το δίλημμα "προστασία της φύσης ή των ανθρώπινων συμφερόντων" φαίνεται, έτσι κι αλλιώς, πως δύσκολα θα μας εγκαταλείψει! Αν τουλάχιστον συμπεριφερόμασταν σαν να είμαστε μέρος της φύσης και όχι εχθρός της, η απάντηση θα ήταν απείρως ευκολότερη...

Από τα τέλη της δεκαετίας του '80 μέχρι σήμερα ο πληθυσμός των γιγαντιαίων πάντα έχει μειωθεί κατά 30% και η γνωστή οργάνωση WWF (World Wildlife Fund) έχει ενεργοποιηθεί προσπαθώντας να βρει λύσεις για να αποφευχθεί η εξαφάνισή τους.





Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ... ΕΡΩΤΑ!

Έχουμε αναφερθεί και στο παρελθόν από τη στήλη μας στο διαστημόπλοιο NEAR (δείτε και το site του στο Internet στη διεύθυνση http://near.jhuapl.edu/), το πρώτο που κατάφερε να μπει σε τροχιά γύρω από έναν αστεροειδή, και συγκεκριμένα τον Eros. Τελικά, το NEAR απέκτησε άλλη μία πρωτιά, αφού έγινε το πρώτο διαστημόπλοιο που προσεδαφίστηκε σε έναν αστεροειδή! Αν και η προσεδάφιση στον Eros δεν συμπεριλαμβανόταν στα αρχικά σχέδια των υπευθύνων της αποστολής, αποφασίστηκε η πραγματοποίησή της και το σχετικό εγχείρημα εκτελέστηκε με επιτυχία στις 12 Φεβρουαρίου, δύο μόλις ημέρες πριν από τη γιορτή του Αγίου Βαλεντίνου! Αυτή τη φορά το timing των... marketing managers της αποστολής δεν ήταν τόσο επιτυχημένο όσο στην περίπτωση του Pathfinder που άγγιξε το έδαφος του Άρη την ημέρα της Ανεξαρτησίας των ΗΠΑ, μια και ο Έρωτας κατακτήθηκε δύο ημέρες πριν από τη γιορτή του....

Ο NEAR απέκτησε άλλη μία πρωτιά, αφού έγινε το πρώτο διαστημόπλοιο που προσεδαφίστηκε σε έναν αστεροειδή!

Η αποστολή του NEAR παρατάθηκε για δέκα ημέρες ακόμα, ώστε τα όργανα που βρίσκονται στο διαστημόπλοιο να συλλέξουν επιπλέον πληροφορίες για τη σύσταση του εδάφους και υπεδάφους του αστεροειδούς, ενώ νέες εντυπωσιακές φωτογραφίες -και αρκετά κοντινά πλάνα- δόθηκαν στη δημοσιότητα. Από τη NASA με αγάπη...



WEB2U

Surfing από την... τηλεόρασή σας!

Τι θα λέγατε αν εκεί που βλέπατε την αγαπημένη σας ταινία, μπορούσατε να αλλάξετε κανάλι και να πάρετε περισσότερες πληροφορίες γι' αυτήν από το επίσημο site της στο Internet; Αν αυτό νομίζετε ότι είναι αδύνατο, θα αλλάξετε άποψη διαβάζοντας για το WEB2U. Καθίστε, λοιπόν, στην αναπαυτική πολυθρόνα σας και κάνετε surfing μαζί μας!

του Στάθη Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr



Το Internet έχει εισβάλει δυναμικά στην καθημερινότητά μας και τείνει να γίνει ακόμα ένα δημοφιλές μέσο αμφίδρομης επικοινωνίας. Ακόμα και άνθρωποι που δεν έχουν καμία σχέση με τους υπολογιστές γοητεύονται με όσα ακούνε και διαβάζουν κάθε μέρα γι' αυτό από τα μέσα ενημέρωσης και λαχταρούν να σερφάρουν κι αυτοί στα βαθιά νερά του.

Μέχρι πριν από λίγο καιρό, μόνο όσοι διέθεταν υπολογιστή είχαν τη δυνατότητα να περιπλανηθούν στο Internet και να επωφεληθούν από τα "αγαθά" που προσφέρει. Ευτυχώς, όμως, σήμερα η ύπαρξη υπολογιστή δεν αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για να μπει κάποιος στο Internet. Αρκετές εταιρείες, βλέποντας τη μεγάλη απήχηση του Διαδικτύου, κυκλοφόρησαν (και συνεχίζουν να βγάζουν) στην αγορά συσκευές που σκοπό έχουν να κάνουν την περιπλάνηση στον κόσμο του Internet τόσο απλή, σαν να ανοίγετε την τηλεόρασή σας.

Μία από αυτές τις συσκευές είναι και το WEB2U, το οποίο προωθεί στην ελληνική αγορά η αλυσίδα των "Millennium Stores", τα οποία από τον Αύγουστο του 1999 (οπότε και ιδρύθηκε η εταιρεία) δραστηριοποιούνται στο χώρο των τηλεπικοινωνιών και της πληροφορικής, της ψηφιακής εικόνας και του ήχου, του Internet και της μουσικής. Το WEB2U είναι μία ιδιαίτερα απλή στην εγκατάστασή της plug and play συσκευή, που επιτρέπει με εύκολο τρόπο, ακόμα και σε κάποιον που δεν έχει χρησιμοποιήσει ποτέ πριν υπολογιστή, να συνδεθεί γρήγορα στο Internet χρησιμοποιώντας την τηλεόρασή του, ενώ προσφέρει επίσης δυνατότητες για αποστολή και λήψη e-mail αλλά και για chat. Ας τα δούμε όμως με τη σειρά.

ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Ανοίγοντας τη συσκευασία του προϊόντος θα βρείτε ένα κομψό ασύρματο πληκτρολόγιο, ένα μικρό κουτί που είναι η "καρδιά" του συστήματος και όλα τα απαραίτητα καλώδια που χρειάζονται για να συνδέσετε το WEB2U με την τηλεόρασή σας και με την πρίζα του τηλεφώνου. Υπάρχει, επίσης, ένα μικρό manual που περιέχει τις βασικές οδηγίες που θα χρειαστείτε για να ξεκινήσετε άμεσα την περιπλάνησή σας στο Internet.

Το κουτί της συσκευής που συνδέεται με την τηλεόρασή σας είναι αρκετά μικρό και έχει μαύρο χρώμα, ώστε να ταιριάζει απόλυτα με το υπόλοιπο σύνολο. Στην πρόσοψη υπάρχουν ενδεικτικά φωτάκια LEDs, που σας ενημερώνουν για την κατάσταση της συσκευής και τη σύνδεσή σας με το Internet. Στο πίσω μέρος θα συναντήσετε και έξοδο για εκτυπωτή, για να τυπώσετε, αν θέλετε, κάποια σελίδα ή τα e-mails σας.

Το πληκτρολόγιο είναι ασύρματο με μέγιστη εμβέλεια τα 6 μέτρα, απόσταση αρκετά ικανοποιητική, αφού έτσι κι αλλιώς δεν θα βλέπετε τίποτα αν καθίσετε πιο μακριά! Για να κινήσετε το δείκτη στην οθόνη χρησιμοποιείτε τα βελάκια κατεύθυνσης και κάνετε κάπου κλικ πατώντας

WEB U

UserCentre | HelpDesk | FAQs | Upgrade

+++ Go straight to WEB2U Features +++

Home | Investor Centre | Press Centre | Recruitment | Contact | LinkZone | Site Map

About WEB2U

- Web2u Features
- System & accessories
- System specification
- Internet file support
- The future
- Distribution Enquiries

Web2u makes surfing as easy as tuning-in to your favourite TV shows!

Web2u sits on your TV and gives you email, shopping, banking, news, sports, games, weather ... all the benefits of the web ... from the comfort of your favourite sofa!

Best of all, Web2u costs just a fraction of even the cheapest PC!

Please feel free to browse around our site and discover more.

This site is best viewed at a resolution of 800x600 or more with Small fonts.

Η κεντρική σελίδα της κατασκευάστριας εταιρείας του WEB2U στο Internet.

το πλήκτρο Enter. Αυτό ίσως να σας φανεί άβολο, ιδιαίτερα αν έχετε χρησιμοποιήσει mouse σε κάποιον υπολογιστή, αλλά γρήγορα θα το συνηθίσετε. Βέβαια, αν υπήρχε μία επιφάνεια touch pad, όπως σε αρκετούς φορητούς υπολογιστές, η χρήση του WEB2U θα ήταν ακόμα πιο άνετη, κάτι που ίσως θα πρέπει να λάβουν σοβαρά υπόψη τους στο μέλλον οι κατασκευαστές του. Στην επάνω σειρά πλήκτρων του πληκτρολογίου θα βρείτε αρκετά function keys, που θα σας διευκολύνουν αρκετά. Υπάρχουν επίσης τέσσερα πλήκτρα, κόκκινο, πράσινο, κίτρινο και μπλε, για να μπορείτε να εκτελείτε γρήγορα τις εντολές που εμφανίζονται με το αντίστοιχο χρώμα, όπως θα δούμε παρακάτω.

Η σύνδεση με την τηλεόραση γίνεται με ένα καλώδιο SCART, οπότε προτού το αγοράσετε θα πρέπει να βεβαιωθείτε για την ύπαρξη εισόδου SCART στην τηλεόρασή σας, γιατί δεν υπάρχει άλλος τρόπος να το συνδέσετε. Βέβαια, όλες οι σύγχρονες τηλεοράσεις έχουν πια τέτοια είσοδο, οπότε δεν νομίζω να υπάρξει πρόβλημα. Η σύνδεση με το SCART βοηθάει, εξάλλου, και στο να συντονιστεί αυτόματα η τηλεόρασή σας με το WEB2U, αμέσως μόλις το συνδέσετε με το ρεύμα. Το άλλο καλώδιο είναι ένα απλό καλώδιο τηλεφώνου, αρκετά μακρύ, το οποίο συνδέεται με μια ελεύθερη πρίζα τηλεφώνου για να μπορεί το ενσωματωμένο modem να καλέσει τον provider και να συνδεθεί στο Internet. Αν το καλώδιο δεν φτάνει μέχρι την πρίζα, θα πρέπει να προμηθευτείτε ένα πιο μακρύ. Αν έχετε συνδέσει όλα τα καλώδια, το μόνο που μένει είναι να συνδέσετε το WEB2U στο ρεύμα και να ανοίξετε την τηλεόρασή σας. Τόσο απλά, χωρίς να κάνετε τίποτα άλλο, είστε έτοιμοι να συνδεθείτε στο Internet.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ INTERNET

Οταν συνδέσετε το WEB2U στο ρεύμα και πατήσετε το κουμπί Stdby Menu, θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού, το οποίο εμφανίζει τις επιλογές WEB, E-MAIL, HELP, CHAT και Ρυθμίσεις. Οι πρώτες τέσσερις επιλογές εμφανίζονται με κόκκινο, πράσινο, κίτρινο και μπλε χρώμα αντίστοιχα, οπότε, εκτός από το να κάνετε κλικ σε κάποια από αυτές, μπορείτε να την επιλέξετε πατώντας το πλήκτρο με το αντίστοιχο χρώμα. Αυτό ισχύει για όλα τα μενού που θα βρείτε στα προγράμματα του WEB2U και διευκολύνει αφάνταστα τη χρήση του.

WEB2U

ΥΠΕΡ
- Απλή και γρήγορη σύνδεση
- Εύκολος χειρισμός
- Δυνατότητα για e-mail και chat

ΚΑΤΑ
- Μη υποστήριξη των τελευταίων προτύπων του Web
- Ελλιπής βοήθεια

Το WEB2U, όπως είναι φυσικό, έχει ενσωματωμένο ένα modem 56K V90, ενώ χρησιμοποιεί δικό του λειτουργικό σύστημα και Web browser. Για την πρόσβαση στο Internet, μαζί με τη συσκευή αποκτάτε αυτόματα μια ετήσια συνδρομή στο Millennium Club, έναν νέο Internet Provider της Millennium Telecom Stores A.E., ο οποίος βασίζεται στη δικτυακή υποδομή της ACN. Μετά τον ένα χρόνο, προσφέρονται πολλά πακέτα σύνδεσης, για να διαλέξετε αυτό που σας συμφέρει. Αν συναντήσετε οποιοδήποτε πρόβλημα, παρέχεται 24ωρη τηλεφωνική τεχνική υποστήριξη (0801-901801) με χρέωση μίας αστικής κλήσης.

Από τις ρυθμίσεις μπορείτε να αλλάξετε κάποιες από τις επιλογές του browser, όπως να επιλέξετε το μέγεθος της γραμματοσειράς που θα εμφανίζεται στην τηλεόρασή σας, να τσεκάρετε την επιλογή "Ενεργοποίηση JavaScript", να δηλώσετε αν χρειάζεται κάποιο νούμερο για να καλέσετε εξωτερική γραμμή με το τηλέφωνό σας και να επιλέξετε το μοντέλο του εκτυπωτή σας και το μέγεθος του χαρτιού.

Οι οδηγίες και οι πληροφορίες που βρήκαμε στο site της κατασκευάστριας εταιρείας αναφέρουν ότι είναι δυνατή η αναβάθμιση του software του WEB2U μέσα από το site. Τα Millennium Stores θα προσφέρουν αυτή τη δυνατότητα μέσα από το site www.mytv.gr, το οποίο όμως είναι ακόμα υπό κατασκευή.

SURFING ΣΤΟ INTERNET

Αν κάνετε κλικ στην επιλογή WEB, αυτόματα το εσωτερικό modem θα καλέσει τον Internet Provider και θα "φορτώσει" την εισαγωγική σελίδα του mytv.gr, η οποία όμως όπως είπαμε είναι ακόμα υπό κατασκευή. Ελπίζουμε σύντομα να ολοκληρωθεί η κατασκευή της και να αποτελέσει μια πύλη προς το Internet για τους χρήστες του WEB2U. Για να πάτε σε οποιαδήποτε σελίδα θέλετε, πατάτε το πλήκτρο Go To Page. Τότε στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μια περιοχή στην οποία πληκτρολογείτε τη διεύθυνση της σελίδας που θέλετε να επισκεφθείτε και πατάτε Enter. Κάτω αριστερά υπάρχει μια μικρή μπάρα που γεμίζει και σας δείχνει την εξέλιξη της φόρτωσης της σελίδας που επιλέξατε. Πάνω στο πληκτρολόγιο θα βρείτε και τα πλήκτρα Last Page και Next Page, που αντιστοιχούν στα Back και Forward των browsers. Υπάρχει επίσης το πλήκτρο Add Favs για να προσθέσετε κάποια σελίδα σε αυτήν με τα Favorites. Σε αυτή τη σελίδα μπορείτε να μετακινήσετε μία διεύθυνση προς τα πάνω ή προς τα κάτω στη λίστα ή και να τη σβήσετε. Αν πατήσετε το κουμπί Search θα μεταφερθείτε στη σελίδα της search engine Excite. Μπορούμε, βέβαια, για τις αναζητήσεις μας να χρησιμοποι-



ήσουμε μια οποιαδήποτε μηχανή αναζήτησης από αυτές που υπάρχουν στο Internet.

Η ανάλυση που έχουμε στην τηλεόραση είναι βέβαια μικρή, μόνο 640x480, και αυτό είναι κάτι που θα σας απογοητεύσει. Δεν μπορούμε να δούμε τις σελίδες πολύ καθαρά και η μορφοποίησή τους τις περισσότερες φορές εμφανίζεται αλλοιωμένη. Επίσης, δεν υποστηρίζονται οι σελίδες που περιέχουν στοιχεία κατασκευασμένα σε Java και Flash. Οταν επισκεφθείτε τέτοιες σελίδες, θα εμφανιστούν όλα τα υπόλοιπα στοιχεία της σελίδας, αλλά όχι αυτά. Οι σελίδες επίσης που έχουν κατασκευαστεί με frames δεν θα ανοίξουν ολόκληρες, αλλά κάθε φορά θα ανοίγει το frame στο οποίο αντιστοιχεί το link που πληκτρολογήσατε ή που κάνατε κλικ. Βέβαια, αν επισκεφθείτε το site του WEB2U (www.web2u.com) θα διαβάσετε ότι σύντομα θα υπάρξει αναβάθμιση του software του browser, ώστε να μπορείτε να βλέπετε αρκετά από όσα προαναφέραμε. Μέχρι τότε, όμως, υπομονή! Στο κάτω κάτω, πιστεύω ότι το κοινό στο οποίο απευθύνεται το WEB2U θα χρησιμοποιήσει το Internet για ενημέρωση, κάτι που επιτυγχάνεται, έστω και με κάποιους περιορισμούς. Σημειώνεται, επίσης, ότι η τηλεόραση δεν έχει κατασκευαστεί για να διαβάζουμε κείμενο, οπότε έπειτα από λίγη ώρα, η ανάγνωση κειμένων γίνεται κουραστική. Χρειάζεται, λοιπόν, συνετή χρήση. Αν κάποιος ζητάει κάτι παραπάνω, τότε μάλλον πρέπει να προσανατολιστεί στην αγορά κάποιου φθηνού έστω υπολογιστή.



E-MAIL

Μέσα από το WEB2U δίνονται 5 διαφορετικοί λογαριασμοί e-mail, έτσι ώστε να έχουν διεύθυνση e-mail όλα τα μέλη της οικογένειάς σας! Από το κεντρικό μενού, επιλέγοντας το E-MAIL, μεταφέρεστε στο πρόγραμμα αποστολής και λήψης e-mail. Εκεί θα συναντήσετε τις επιλογές Check e-mail, Write e-mail, E-mail addresses και Change Accounts. Το πρώτο πράγμα που κάνετε, είναι να ορίσετε τους λογαριασμούς για το e-mail σας από την επιλογή Change accounts. Από εκεί επιλέγετε, επίσης, κάθε φορά το λογαριασμό που θέλετε να τσεκάρετε αν έχει νέα e-mails ή αυτόν που θα χρησιμοποιήσετε για να στείλετε κάποιο δικό σας.

Στη σελίδα του E-mail addresses καταχωρίζετε όλες τις διευθύνσεις e-mail των φίλων σας. Κάνοντας κλικ σε κάποια από αυτές, αυτόματα θα ανοίξει η φόρμα συγγραφής ενός νέου e-mail με τη διεύθυνση του παραλήπτη αυτόματα συμπληρωμένη. Μπορείτε, βέβαια, να επιλέξετε το Write e-mail, οπότε θα πρέπει να συμπληρώσετε τη διεύθυνση του παραλήπτη. Με το Check e-mail το πρόγραμμα ελέγχει αν έχετε νέα αλληλογραφία και τη φορτώνει για να τη διαβάσετε.

Η ενότητα e-mail δεν θα σας προβληματίσει και γρήγορα κι εύκολα θα μπορέσετε να στείλετε και να λάβετε κάποιο e-mail. Είναι μια πολύ χρήσιμη δυνατότητα που μας δίνει το WEB2U, και πολλοί ίσως το χρησιμοποιήσουν μόνο για αυτή την επιλογή.

ΤΟ WEB2U ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

Κατασκευαστής	Web2U
Διάθεση	Millennium Telecom Stores A.E.
Τηλέφωνο	0800-900800
Τιμή	54.900 δρχ. (τελική)

CHAT

Η τρίτη επιλογή που μας δίνεται είναι αυτή του chat. Καθισμένοι αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας, μπορείτε να αρχίσετε γρήγορα και προπαντός άνετα την κουβεντούλα σας στα "δωμάτια" του Internet. Στην αρχή, βέβαια, θα πρέπει να επιλέξετε κάποιο ψευδώνυμο ή nickname όπως ονομάζεται, και μετά το κανάλι στο οποίο θέλετε να συνδεθείτε. Μπαίνοντας σε κάποιο chat θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε όλες τις εντολές που υπάρχουν στους servers όλων των καναλιών του IRC. Βέβαια, σε chats όπου υπάρχει πάρα πολύς κόσμος και τα μηνύματα είναι πάρα πολλά θα έχετε πρόβλημα, γιατί το κείμενο θα κάνει scroll πολύ γρήγορα στην οθόνη σας και δεν θα προλαβαίνετε να το διαβάσετε.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το WEB2U μας άφησε ανάμικτα συναισθήματα. Είναι μια πρωτοποριακή συσκευή που παρέχει πρόσβαση στις βασικές λειτουργίες του Internet (Web, e-mail και chat) με έναν άμεσο και γρήγορο τρόπο, χρησιμοποιώντας μόνο την τηλεόρασή μας. Οσοι δεν είχαν προηγουμένως καμία επαφή με τους υπολογιστές και το Internet, θα ενθουσιαστούν, γιατί γρήγορα θα νιώσουν ότι βρίσκονται σε ένα οικείο περιβάλλον. Αποτελεί μία "εισαγωγική" συσκευή, μια και στη συνέχεια αρκετοί θα είναι αυτοί που θα τρέξουν να αγοράσουν έναν υπολογιστή, για να αποκτήσουν μια πιο ολοκληρωμένη πρόσβαση στον θαυμαστό κόσμο του Διαδικτύου.

Οι ενστάσεις μας έχουν να κάνουν με το manual, το οποίο θα έπρεπε να είναι πιο πλούσιο και να εξηγεί, πέρα από τις βασικές εντολές του WEB2U, και μερικά βασικά πράγματα για το Internet, όπως τι είναι διευθύνσεις στο Internet, τι πρέπει να προσέξουμε σε ένα e-mail και ποιες είναι οι βασικές αρχές του chat. Στο on-line Help που παρέχεται, η μετάφραση στα ελληνικά διακόπτεται στη μέση του κειμένου και οι τελευταίες παράγραφοι είναι στα αγγλικά. Νομίζω ότι οι υπεύθυνοι πρέπει να φροντίσουν να ολοκληρωθεί η μετάφραση! Επίσης, θα ήταν πολύ χρήσιμο να τεθεί γρήγορα σε λειτουργία το ελληνικό site της συσκευής από τα Millennium Stores, ώστε να υπάρξει πλήρης υποστήριξη και να μπορούν οι χρήστες του να το αναβαθμίσουν on-line.

Κατά τα άλλα αποτελεί μια πολύ καλή προσπάθεια, που σίγουρα πρέπει να συνεχιστεί και να βελτιωθεί, κάνοντας το Internet προσιτό σε όλο τον κόσμο. PC

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ	Intel 386
MODEM	56K V90 Rockwell
VIDEO OUTPUT	Συμβατό με όλες τις τηλεοράσεις που έχουν είσοδο SCART
ΜΝΗΜΗ	8MB από τα οποία 1MB είναι Flash ROM και επιτρέπει αναβαθμίσεις του software
SMARTCARD	Smartcard reader/writer συμβατός με ISO 7816
ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ	Συνεργάζεται με όλους τους inkjet εκτυπωτές που είναι συμβατοί με τα μοντέλα της EPSON και της HP

RIDDLE of the SPHINX™

Secrets lie waiting for you to discover...


Εξερεύνησε μυστικά δωμάτια & κρυμμένους τάφους.


Αποκρυπτογράφησε προκλητικούς γρίφους & αρχαία μυστικά.

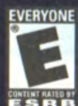

Βυθίσου σε έναν κόσμο συναρπαστικό.



Μία καταστροφική αμμοθύελλα έχει καλύψει για άλλη μία φορά τη Σφίγγα και τις πυραμίδες.
Ύστερα από μακροχρόνια προσπάθεια, ο αρχαιολόγος Gil Blythe Geoffreys ανακαλύπτει ένα μυστικό δωμάτιο, η ιστορία του οποίου μας γυρνάει στην αρχή του χρόνου ...
Ένας αρχαίος πάπυρος δίνει την απάντηση:
Ο γρίφος της Σφίγγας έχει λυθεί!

Σφραγισμένος με ρητίνη, ο πάπυρος κρύβει ένα δυσδιάκριτο ιερογλυφικό.
Καταδικασμένος σε θάνατο όποιος δεν υπακούσει...
Όμως ο πάπυρος έχει μυστηριωδώς εξαφανιστεί!
Η πρώτη προτεραιότητά σου είναι να βρεις το χαμένο πάπυρο. Τότε θα βρεθείς πολύ κοντά σε μία λύση που ούτε μπορούσες να φανταστείς...







ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε. ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13 & ΒΟΥΤΣΙΝΑ, ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: 6595630, FAX: 6595697



www.beacon.gr

Homeshop

Οι αγορές προϊόντων μέσω του Internet πληθαίνουν όσο περνάει ο καιρός, αφού όλο και περισσότεροι χρήστες αρχίζουν σιγά σιγά να εμπιστεύονται τις on-line συναλλαγές. Στο εξωτερικό υπάρχουν ήδη πάρα πολλά ηλεκτρονικά καταστήματα, από τα οποία μπορεί ο καθένας να αγοράσει σχεδόν τα πάντα.

του Στάθη "amandil" Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

Σιγά αλλά σταθερά, το Internet αναγνωρίζεται ως μέσο αμφίδρομης επικοινωνίας από όλους τους ανθρώπους, ακόμα και από αυτούς που προηγουμένως δεν είχαν καμία σχέση με τους υπολογιστές. Ολες οι εταιρείες προσπαθούν να πλησιάσουν τους πελάτες τους και μέσα από το Internet, ενώ πάρα πολλές από τις προσφερόμενες υπηρεσίες τους, που μέχρι πρότινος απαιτούσαν πολύωρες και κουραστικές συναλλαγές, μπορούν τώρα να πραγματοποιηθούν εύκολα και γρήγορα από το σπίτι. Ετσι, με έναν υπολογιστή που έχει πρόσβαση στο Internet μπορούμε να κάνουμε αρκετές από τις τραπεζικές συναλλαγές, να καταθέσουμε τη φορολογική δήλωση, να πάρουμε πληροφορίες για κάποιο προϊόν και, φυσικά, να το αγοράσουμε!

Αν και στην Ελλάδα οι χρήστες του Internet δεν είναι ακόμα πολλοί, αναμένεται εκρηκτική αύξηση των νοικοκυριών που θα έχουν πρόσβαση στο Internet μέσα στα επόμενα 3 χρόνια, γεγονός που συνεπάγεται την αλματώδη αύξηση των χρηστών που θα εμπιστευτούν τις αγορές τους σε ένα ηλεκτρονικό πολυκατάστημα. Δεν είναι, λοιπόν, περίεργο που τα πρώτα ελληνικά καταστήματα άρχισαν να κάνουν αισθητή την παρουσία τους στο ελληνικό Διαδίκτυο και να διεκδικούν ένα μεγάλο μερίδιο εσόδων από την ελληνική αγορά.

Ας μην καθυστερούμε, όμως, άλλο! Πάμε να δούμε το Homeshop.gr, ένα ελληνικό πολυκατάστημα που πρόσφατα άνοιξε τις ηλεκτρονικές πύλες του και περιμένει για να μας εξυπηρετήσει.

ΓΕΝΙΚΑ

Πληκτρολογώντας www.homeshop.gr θα μεταφερθούμε στην εισαγωγική σελίδα του Homeshop ή "hom-e-shop", ενός ηλεκτρονικού



Η κεντρική σελίδα της κατηγορίας CD-ROM.

πολυκαταστήματος στο οποίο μπορούμε να βρούμε ό,τι θέλουμε για το σπίτι και όχι μόνο! Η σελίδα αυτή, όπως και όλες οι σελίδες του site, έχει όμορφη, λιτή και λειτουργική σχεδίαση, ακολουθώντας το νέο πρότυπο που χαρακτηρίζει τα αντίστοιχα διεθνή sites. Σημειωτέον ότι τον τελευταίο καιρό η τάση που επικρατεί διεθνώς στο Web design είναι η κατασκευή σελίδων πλούσιων σε περιεχόμενο, με πολλές επιλογές που διευκολύνουν την περιπλάνηση στο site, αλλά χωρίς πολλά γραφικά, ώστε να κατεβαίνουν στον υπολογιστή πιο γρήγορα. Ετσι, τώρα υπάρχει περισσότερο κείμενο και απουσιάζουν τα εντυπωσιακά μεν, "βαριά" δε κουμπιά, που έκαναν τις σελίδες να κατεβαίνουν αργά στον υπολογιστή. Το πρότυπο αυτό, λοιπόν, φαίνεται ότι ακολούθησε στη σχεδίασή του και το Homeshop. Μπορεί στην αρχή να σας ξενίσει το γεγονός ότι δεν θα δείτε πολλές και όμορφες εικόνες ή εντυπωσιακά κουμπιά, αλλά με μια πιο προσεκτική ματιά και μια μικρή περιπλάνηση στις υπόλοιπες σελίδες του θα εντυπωσιαστείτε από το πόσο γρήγορα και εύκολα μπορείτε να μεταβείτε από το ένα σημείο στο άλλο, κάτι πολύ σημαντικό για κάποιον που ψάχνει και θέλει να αγοράσει ένα προϊόν.



ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΕ ΚΑΘΕ ΣΕΛΙΔΑ

Στην κορυφή κάθε σελίδας βρίσκεται ένα οριζόντιο πλαίσιο που περιέχει τα εικονίδια με τις βασικές επιλογές του site. Με τη σειρά και από αριστερά προς τα δεξιά, θα βρείτε τα εικονίδια: Βοήθεια, Βιβλίο διευθύνσεων, Προσωπικά Στοιχεία, Αρχική σελίδα, Homeshop, Καλάθι Αγορών, Είσοδος στο Κατάστημα, Ανα-

ζήτηση και Επικοινωνία. Οι περισσότερες από αυτές τις επιλογές δίνονται και σε κείμενο ακριβώς από κάτω, σε μία μικρή οριζόντια μπάρα, αν και μερικές φορές διαφέρει από το κείμενο στο αντίστοιχο εικονίδιο. Η μοναδική επιλογή που δεν υπάρχει σε εικονίδιο και τη βρίσκουμε μόνο στην κάτω μπάρα είναι το Ιστορικό Αγορών. Ακριβώς από κάτω υπάρχει ένα τρίτο οριζόντιο πλαίσιο, όπου εμφανίζονται τα μικρά banners των εταιρειών που θέλουν να διαφημιστούν μέσα από τις σελίδες του Homeshop. Τέλος, τα βασικά links του site τα συναντάμε στο κάτω μέρος κάθε σελίδας, ώστε ανά πάσα στιγμή να μπορούμε να μεταβούμε γρήγορα σε κάποια κεντρική ενότητα του site. Πρόκειται για ένα από τα θετικά στοιχεία της σχεδίασης, αφού το μεγαλύτερο πρόβλημα σε τέτοια sites είναι να χάνεται ο επισκέπτης-πελάτης και να μην ξέρει πώς θα επιστρέψει σε κάποια σελίδα που του είχε κινήσει το ενδιαφέρον προηγουμένως.

Αριστερά υπάρχει ένα μεγάλο κάθετο πλαίσιο που περιέχει links με τις κατηγορίες των προϊόντων που μπορούμε να βρούμε και να αγοράσουμε από το κατάστημα. Οπως θα διαπιστώσετε, υπάρχει μία μεγάλη ποικιλία κατηγοριών που δικαιολογούν το χαρακτηρισμό "πολυκατάστημα" που δώσαμε στην αρχή. Εχουμε τη δυνατότητα αγοράς πολλών πραγμάτων, από ένα βιβλίο ή CD μουσικής, μέχρι και όργανα γυμναστικής ή πλακάκια για το νέο σπίτι μας! Θα ήταν κουραστικό να σας αναφέρω όλες τις επιμέρους κατηγορίες, αλλά, πιστέψτε με, είναι πάρα πολλές.

Στο κέντρο περιέχονται κάποια προϊόντα από διάφορες κατηγορίες που προτείνει το Homeshop και πιο δεξιά το TOP 10 των προϊόντων που έχουν αγοράσει οι πελάτες του καταστήματος. Για κάθε προϊόν που βρίσκεται στην αρχική σελίδα υπάρχει και μικρή εικόνα του, όπως συμβαίνει και με τα περισσότερα προϊόντα που θα βρούμε στις επόμενες σελίδες.



Η κεντρική σελίδα της κατηγορίας Φωτογραφικές Μηχανές.

Ξεκινώντας τη λεπτομερέστερη παρουσίαση των επιλογών του Homeshop, θα αρχίσουμε από τη βασικότερη, την εγγραφή νέου μέλους.

ΕΓΓΡΑΦΗ ΝΕΟΥ ΜΕΛΟΥΣ

Για να μπορέσουμε να παραγγείλουμε οποιοδήποτε προϊόν από το Homeshop και να πληρώσουμε με την πιστωτική μας κάρτα, θα πρέπει πρώτα να περάσουμε από την τυπική διαδικασία εγγραφής νέου μέλους. Αυτό γίνεται ώστε να μας δοθεί κάρτα μέλους με τον κωδικό μας, προκειμένου στη συνέχεια, με την εισαγωγή μόνο του e-mail και του κωδικού μας, να αγοράζουμε γρήγορα αυτό που θέλουμε. Οταν γραφόταν το άρθρο, υπήρχε η δυνατότητα για όποιον είχε ήδη κάρτα μέλους να συμπληρώσει μαζί με τα υπόλοιπα στοιχεία του και τον αριθμό της κάρτας και έτσι να μπορεί να συμμετάσχει με την πρώτη αγορά που θα έκανε από το κατάστημα σε κλήρωση με δώρο έναν υπολογιστή για δέκα τυχερούς.

Στην καρτέλα εγγραφής Νέου Μέλους θα καταχωρίσουμε τα στοιχεία και τον κωδικό μας.

Η διαδικασία εγγραφής νέου μέλους είναι δωρεάν και δεν θα σας προβληματίσει ιδιαίτερα. Από τη στιγμή που θα εγγραφούμε ως μέλος, μπορούμε να κάνουμε login στο κατάστημα κάθε φορά που το επισκεπτόμαστε και να έχουμε πρόσβαση στα προσωπικά στοιχεία μας. Ως μέλος μπορούμε να ορίσουμε διαφορετικές διευθύνσεις στις οποίες θα αποστέλλονται οι αγορές μας, κι έτσι δεν χρειάζεται κάθε φορά να εισάγουμε από την αρχή αυτά τα στοιχεία. Επίσης, ως μέλος έχουμε πρόσβαση και στην επιλογή Ιστορικό Αγορών, όπου μπορούμε να βλέπουμε τις αγορές που έχουμε κάνει και το στάδιο στο οποίο βρίσκονται οι παραγγελίες μας (αν έχουν αποσταλεί κ.λπ.). Σημειώνουμε ότι από τη στιγμή που θα κάνουμε login στο Homeshop, θα είμαστε σε περιβάλλον ασφαλούς λειτουργίας, κάτι που φαίνεται και από την κλειδαριά που υπάρχει στο κάτω μέρος του browser που χρησιμοποιούμε.



Η φόρμα αναζήτησης κάποιου προϊόντος που μας ενδιαφέρει.

SHOPPING THERAPY ΣΤΟ HOMESHOP

Καταρχήν, πρέπει να ξέρουμε τι θέλουμε να αγοράσουμε. Αν έχουμε κάτι στο μυαλό μας, τα πράγματα είναι εύκολα, μια και κάνοντας κλικ είτε στην αντίστοιχη κατηγορία προϊόντων είτε στο εικονίδιο με το μεγεθυντικό φακό, κάνουμε αναζήτηση στα προϊόντα του καταστήματος για να δούμε αν έχει αυτό που θέλουμε.

Κάνοντας κλικ σε κάποια κατηγορία προϊόντων, π.χ. στην κατηγορία Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές, θα μεταφερθούμε στην αντίστοιχη ενότητα. Εκεί θα βρούμε τον κατάλογο με όλα τα προϊόντα της κατηγορίας, ενώ κάτω από την επικεφαλίδα της κατηγορίας υπάρχουν ως links και όλες οι υποκατηγορίες, στο παράδειγμά μας οι Software και Περιφερειακά. Τώρα, αν θέλουμε, μπορούμε να κάνουμε κλικ σε κάποια υποκατηγορία, η οποία με τη σειρά της θα μας μεταφέρει στην αντίστοιχη ενότητα και ούτω καθεξής. Στην επικεφαλίδα κάθε κατηγορίας εμφανίζονται ιεραρχικά όλες οι ανώτερες κατηγορίες, στις οποίες έχουμε επίσης πρόσβαση με ένα κλικ.

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι όλα τα προϊόντα που θα βρούμε στο Homeshop είναι κατηγοριοποιημένα σε δενδροειδή μορφή, κάτι που μας διευκολύνει στην αναζήτησή μας.

Ακόμη ένας τρόπος εύρεσης των προϊόντων είναι με τη χρήση της μηχανής αναζήτησης του site. Σε αυτήν μπορούμε να εισαγάγουμε ένα μέρος από το όνομα του προϊόντος που μας



Βλέποντας τα αποτελέσματα της αναζήτησής μας.

ενδιαφέρει ή κάποια σύντομη περιγραφή του, καθώς και να περιορίσουμε την αναζήτηση εισάγοντας κριτήρια με την κατώτερη και ανώτερη τιμή που επιθυμούμε και, βέβαια, να διαλέξουμε μία από τις κατηγορίες των προϊόντων. Τα αποτελέσματα της αναζήτησης εμφανίζονται σε νέα σελίδα και δίπλα από το όνομα των προϊόντων υπάρχει η τιμή του και ένα καλαθάκι, για να το βάλουμε γρήγορα στο περίφημο shopping bag αγορών μας.

Οποιον και από τους δύο τρόπους και να επιλέξουμε, είναι σίγουρο ότι πολύ γρήγορα θα



Αναλυτική παρουσίαση της Web camera που επιλέξαμε.

δούμε αν αυτό που θέλουμε υπάρχει στο κατάστημα, για να αποφασίσουμε αν μας συμφέρει (από οικονομική άποψη) η αγορά του.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

Αξίζει νομίζω να σταθούμε για λίγο στον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζει τα προϊόντα του το Homeshop. Σε κάθε κατηγορία περιλαμβάνονται οκτώ από τα προϊόντα που ανήκουν σε αυτήν με μία εικόνα τους και την τιμή τους. Οπου δεν υπάρχει εικόνα του προϊόντος, υπάρχει η εικόνα με το λογότυπο του Homeshop. Στο κάτω μέρος της οθόνης, όταν τα προϊόντα είναι περισσότερα, υπάρχει μία λίστα με τα υπόλοιπα και την τιμή τους. Κάνοντας κλικ σε συγκεκριμένο προϊόν, θα ανοίξει μία σελίδα με την πλήρη περιγραφή του και την εικόνα του. Από αυτό το σημείο, μπορούμε επίσης να επιλέξουμε αν θέλουμε να το βάλουμε στο καλάθι των αγορών μας.

Ενα στοιχείο που μου άρεσε πολύ ήταν ότι όλες οι εικόνες, κάνοντας κλικ πάνω τους, εμφανίζονται σε μεγαλύτερη ανάλυση, ώστε να σχηματίσουμε καλύτερη άποψη.

ΚΑΛΑΘΙ ΑΓΟΡΩΝ

Σε αυτή τη σελίδα βλέπουμε κάθε φορά τα προϊόντα που έχουμε επιλέξει να αγοράσουμε. Υπάρχει η δυνατότητα προσδιορισμού της ποσότητας των προϊόντων, αν είναι περισσότερα από ένα, που θέλουμε να αγοράσουμε, όπως επίσης ακύρωσης της επιλογής αν το μετανιώσαμε. Για κάθε προϊόν βλέπουμε την τιμή του σε δραχμές αλλά και σε ευρώ (πρέπει να αρχίσουμε να το συνηθίζουμε σιγά σιγά), ενώ από κάτω υπάρχει το σύνολο, επίσης και στα δύο νομίσματα. Σε περίπτωση αλλαγών στην παραγγελία μας, μπορούμε, κάνοντας κλικ στην επιλογή Ενημέρωση, να δούμε τις αλλαγές αυτές ή να επιλέξουμε Ακύρωση Αλλαγών, για να μείνουν όλα όπως ήταν πριν. Οταν είμαστε σίγουροι ότι έχουμε επιλέξει αυτά που θέλουμε, μπορούμε να τα παραγγείλουμε κάνοντας κλικ στην επιλογή Παραγγελία.

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ

Οπως προαναφέραμε, για να μπορούμε να παραγγείλουμε κάποιο προϊόν, πρέπει πρώτα να έχουμε εγγραφεί ως νέο μέλος. Αν το έχουμε κάνει, τότε στη σελίδα της παραγγελίας τα στοιχεία μας θα περαστούν αυτόματα και θα επιλέξουμε σε ποια διεύθυνση από αυτές που έχουμε καταχωρίσει στο Βιβλίο Διευθύνσεων θέλουμε να αποσταλούν οι αγορές μας. Τέλος, μένει να αποφασίσουμε αν θα πληρώσουμε με χρέωση της πιστωτικής κάρτας ή με αντικαταβολή. Η τελευταία επιλογή (της αντικαταβολής) θα βγάλει από τη δύσκολη θέση όσους δεν



VeriSign

WWW.HOMESHOP.GR is a VeriSign Secure Site

Security remains the primary concern of on-line consumers. The VeriSign Secure Site Program allows you to learn more about web sites you visit before you submit any confidential information. Please verify that the information below is consistent with the site you are visiting.

Name	WWW.HOMESHOP.GR
Status	Valid
Validity Period	11-Dec-2000 - 25-Dec-2001
Server ID Information	Country = GR State = ATTICA Locality = ATHENS Organizational Unit = Terms of use at www.adacom.com/RPA (c)00 Organizational Unit = Authenticated by ADACOM S.A. Organizational Unit = Member, VeriSign Trust Network Organization = HOMENET HELLAS S.A. Organizational Unit = E-COMMERCE Common Name = www.homeshop.gr

Η σελίδα του Verisign, όπου φαίνεται ότι το Homeshop είναι πιστοποιημένο για ασφαλείς συναλλαγές.

έχουν πιστωτική κάρτα ή όσους δεν εμπιστεύονται ακόμα τις ηλεκτρονικές συναλλαγές. Προς το παρόν, υποστηρίζονται μόνο οι κάρτες VISA, αλλά, όπως αναφέρεται στο site, πολύ σύντομα θα υποστηρίζονται και οι κάρτες Diners και Mastercard.

Ενα πολύ θετικό στοιχείο στη διαδικασία παραγγελίας είναι η παρουσίαση της αναλυτικής χρέωσης. Κάθε φορά βλέπουμε με μια ματιά πόσο θα μας στοιχίσουν τα προϊόντα που επιλέξαμε, πόσο στοιχίζουν τα έξοδα αποστολής και, βέβαια, το συνολικό ποσό.

Οι συναλλαγές γίνονται σε ασφαλές περιβάλλον με τη χρήση της τεχνολογίας κρυπτογράφησης Secure Socket Layer (SSL) 128bit, ενώ για την ασφάλεια των συναλλαγών στο Homeshop εγγυάται η εταιρεία Verisign. Μπο-



Στο Βιβλίο Διευθύνσεων μπορούμε να καταχωρίσουμε αρκετές από τις διευθύνσεις στις οποίες θέλουμε να αποστέλλονται οι αγορές μας.

ρούμε ανά πάσα στιγμή να κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο για να το επιβεβαιώσουμε.

Στο σημείο αυτό θα κάνω μία παρατήρηση για όσους φοβούνται τις ηλεκτρονικές συναλλαγές. Κάποια στιγμή πρέπει όλοι να καταλάβουμε ότι το να μας κλέψουν τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας μας κατά τη διάρκεια μιας ηλεκτρονικής συναλλαγής είναι πολύ δύσκολο (έως αδύνατο) και, σίγουρα, πολύ πιο δύσκολο από το να τον αντιγράψει κάποιος υπάλληλος σε οποιοδήποτε κατάστημα, όταν του δίνουμε την κάρτα μας για να την περάσει από το μηχάνημα. Οταν πρόκειται, λοιπόν, για συναλλαγή με ένα επώνυμο ηλεκτρονικό κατάστημα δεν πρέπει να φοβόμαστε. Κάποια "άλλα" sites πρέπει να φοβάστε, εκείνα που είναι αμφιβόλου "ηθικής" και για τα οποία δεν εγγυάται τις συναλλαγές τους κανένας επώνυμος οίκος πιστοποίησης.

ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Από τα links που υπάρχουν, επιλέγοντας το Εξυπηρέτηση Πελατών, μπορούμε να πάρουμε μερικές πληροφορίες για τη λειτουργία του site. Στην επιλογή Επικοινωνία θα βρούμε τα τηλέφωνα της εταιρείας, το fax, αρκετά e-mails και τη διεύθυνση των γραφείων της, ώστε να επικοινωνήσουμε μαζί της με όποιον τρόπο μάς



Κάνοντας κλικ στο ερωτηματικό, μπορούμε να ενημερωθούμε για πάρα πολλά πράγματα που αφορούν στο site και την παραγγελία μας.

Κάνετε τις αγορές σας από το σπίτι!

βολεύει! Κάθε στιγμή μπορούμε να κάνουμε κλικ στην επιλογή Βοήθεια, οπότε θα βρεθούμε σε μία σελίδα με πληροφορίες για το σύστημα ασφαλείας των συναλλαγών και τη συνολική διαδικασία που ακολουθείται για την παράδοση της παραγγελίας μας.

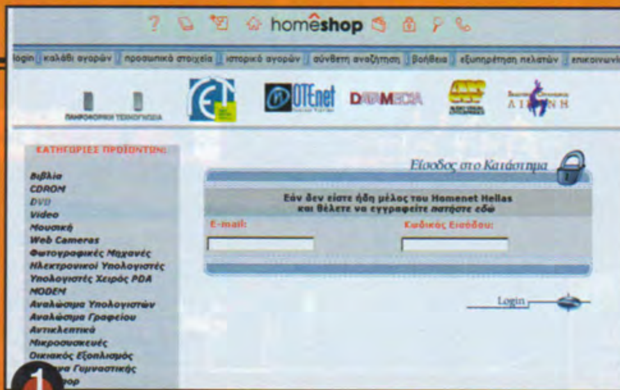
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Homeshop μπορεί άνετα να συγκριθεί με ανάλογα sites του εξωτερικού. Η εντύπωση που αποκομίσαμε από την περιήγηση στις σελίδες του ήταν θετική, κάτι στο οποίο συνέβαλαν η γρήγορη μετάβαση σε κάθε κατηγορία προϊόντων με μερικά μόνο κλικ, η σωστή κατηγοριοποίηση, η αναλυτική παρουσίαση των προϊόντων του και η αίσθηση της ασφάλειας που σου έδινε το site κατά τις συναλλαγές. Στα αρνητικά θα έβαζα μόνο το γεγονός ότι δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία προϊόντων σε κάθε κατηγορία, σημείο στο οποίο εντοπίζεται και η διαφορά με τα αντίστοιχα ξένα sites. Για να σας δώσω ένα παράδειγμα, στην κατηγορία των Βιβλίων, στην υποενότητα Ξένη Λογοτεχνία υπάρχουν μόνο 22 βιβλία! Ελπίζω στο μέλλον οι υπεύθυνοι του Homeshop να φροντίσουν να εμπλουτίσουν όλες τις κατηγορίες με πληθώρα επιλογών.

Μέχρι τον επόμενο μήνα, λοιπόν, happy shopping!

PC

Διαδικασία Παραγγελίας

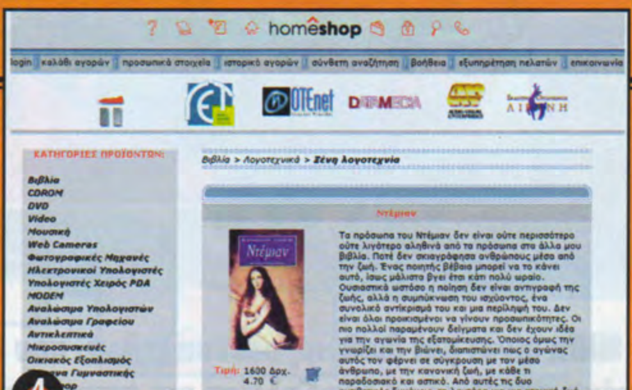


1 Αν έχουμε εγγραφεί ως μέλη, ξεκινάμε κάνοντας login στο site.

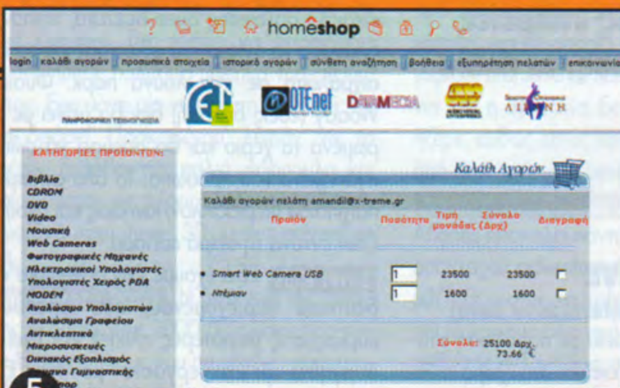


2 Επιλέγουμε Βιβλία για να μεταβούμε στην κεντρική σελίδα της κατηγορίας Βιβλία.


3 Επιλέγουμε την υποενότητα που μας ενδιαφέρει - εδώ Ξένη Λογοτεχνία.



4 Η σελίδα με την παρουσίαση του βιβλίου που επιλέξαμε.



5 Ελέγχοντας το Καλάθι Αγορών μας.



6 Η σελίδα όπου ολοκληρώνουμε την παραγγελία μας, επιλέγοντας διεύθυνση και τρόπο πληρωμής.

milia 2001







Η Milia είναι μία διεθνής έκθεση-σώου, που διεξάγεται κάθε χρόνο στις Κάννες της Γαλλίας και συγκεντρώνει όλα τα νέα ταλέντα και τις μεγάλες εταιρείες, οι οποίες επιδεικνύουν τα "καλούδια" τους. Φέτος, λοιπόν, πολλές γνωστές εταιρείες software παρουσίασαν τα νέα δημιουργήματά τους, τα οποία και θα σχολιάσουμε ευθύς αμέσως.

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Πριν ξεκινήσουμε, θα ήθελα να σας ενημερώσω πως η παρουσίαση των εταιρειών γίνεται με αλφαβητική σειρά. Ας δούμε, λοιπόν, τι μας επιφύλαξαν ορισμένοι από τους κολοσσούς του gaming.

CRYO INTERACTIVE
(http://www.cryo-interactive.com)

Η Cryo είναι μία εταιρεία με παράδοση στο χώρο του gaming και ειδικά στο χώρο των adventures. Αυτή τη φορά, όμως, ξεφεύγει από τη γραμμή αυτή και μας προτείνει αρκετούς ενδιαφέροντες τίτλους:

Woody Woodpecker Χε-χε-χε-χε-χεεεεε (τραβηγμένο)! Εντάξει, δεν μπορώ να αποδώσω τη φωνή του γνωστού μας Γούντι του τρυποκάρυδου, αλλά όλο και κάτι θα σας θύμισε, έτσι δεν είναι; Ο σατανικός Buzz Buzzard, λοιπόν, έχει απαγάγει τα ανίψια του φίλου μας και τα κρατά αιχμάλωτα σε ένα λούνα παρκ. Φυσικά, ο Woody (εσείς δηλαδή) δεν θα μείνει με σταυρωμένα τα χέρια και θα σπεύσει να σώσει τα αγαπημένα του πρόσωπα. Το όλο στήσιμο του παιχνιδιού (περιβάλλον, κινήσεις και ήχοι) θυμίζουν έντονα τη σειρά cartoon.

Egypt Kids Εδώ έχουμε ένα adventure εκπαιδευτικού περιεχομένου, που απευθύνεται κυρίως στις μικρότερες ηλικίες και έχει δημιουργηθεί σε συνεργασία με τον Εθνικό Οργανισμό Μουσείων. Οι παίκτες θα βρεθούν αρχικά στην Heliopolis, όπου και θα πρέπει να λύσουν αρκετούς γρίφους και μυστήρια. Είναι

μία καλή ευκαιρία για να συνδυάσουν τα παιδιά διασκέδαση και μάθηση.

PERSIAN WARS Arabian Night Conquerors: Πρόκειται για ένα RTS game με έντονα στοιχεία adventure. Σύμφωνα με έναν μύθο, το δαχτυλίδι του βασιλιά Σολομώντα έπεσε από τον ουρανό. Οποιος το βρει, θα αποκτήσει τεράστια δύναμη και πλούτη, που θα τον κάνουν τον απόλυτο κυρίαρχο του κόσμου. Κάπως έτσι, λοιπόν, έχει η υπόθεση του παιχνιδιού αυτού, το οποίο - όπως ίσως θα έχετε καταλάβει- μας μεταφέρει στη Μέση Ανατολή, όπου τρεις φυλές άρχισαν να ψάχνουν για το θρυλικό δαχτυλίδι. Εσείς θα είστε ο άνθρωπος-κλειδί, καθώς δεν θα ανήκετε σε ένα στρατόπεδο, αλλά θα συνεργάζεστε ενίοτε με όλα. Φυσικά, θα συμπεριλαμβάνεται και όλη η μαγεία της Ανατολής.

JEKYLL AND HYDE Είμαι σίγουρος πως την ιστορία του Dr Jekyll & Mr. Hyde λίγο-πολύ θα τη γνωρίζετε. Ο συνήθως φιλήσυχος Dr Jekyll ανακάλυψε μία μυστική φόρμουλα που τον μεταμόρφωνε σε τέρας (φήμες που θέλουν τον αρχισυντάκτη του περιοδικού να διαθέτει μεγάλο απόθεμα αυτού του υγρού και να το καταναλώνει κάθε πρωί, ελέγχονται ως ανακριβείς!). Υστερα από πολλές προσπάθειες, κατάφερε να απαλλαχθεί από τον εφιάλτη - αλλά όχι για πάντα. Μία μέρα η κόρη του πέφτει θύμα απαγωγής και αν θέλει να την ξαναδεί ζωντανή, θα πρέπει να παραδώσει στους απαγωγείς πολύτιμα μυστικά του... επαγγέλματος. Εχει μόνο μία νύχτα στη διάθεσή του για να δράσει. Προκειμένου, λοιπόν, να τα καταφέρει, ξεθάβει την παλιά φόρμουλα και μεταμορφώνεται σε τέρας πάλι σε αυτό το εντυπωσιακό real time 3D action-adventure παιχνίδι.

ROLAND GARROS 2001 Η συνέχεια της επιτυχημένης έκδοσης του 2000 βρίσκεται προ των πυλών. Η βασική δομή του παραμένει ουσιαστικά η ίδια, αλλά έχουν γίνει και κάποιες αναγκαίες μικροπροσθήκες. Μία πολύ καλή επιλογή για τους φίλους των games.

MEGARACE 3 Και εδώ έχουμε να κάνουμε με μία συνέχεια, αυτή τη φορά της σειράς Megarace, η οποία αποκτά το τρίτο μέλος της. Αν δεν το γνωρίζετε, πρόκειται για ένα φουτουριστικό racing-action game. Αυτή τη φορά το περιβάλλον είναι πλήρως τρισδιάστατο, ενώ και τα οχήματα έχουν αυξηθεί. Επιπλέον τα τελευταία διαθέτουν διαφορετικές συμπεριφορές και ειδικά χαρακτηριστικά (όπλα), ενώ στην πορεία μπορείτε να τα τροποποιήσετε σύμφωνα με τα γούστα σας. Το σίγουρο είναι πως με τέτοια οχήματα δεν θα αφήσετε κανέναν να σταθεί εμπόδιο στο δρόμο σας!

ARTHUR'S KNIGHTS - CHAPTER II Το δεύτερο κεφάλαιο της ιστορίας με θέμα το βασιλιά Αρθούρο και τους ιππότες του. Εδώ, λοιπόν, ο Brawden, αφού νίκησε τον κατά το ήμισυ αδερφό του Morganor, χρίζεται βασιλιάς της Attrebates από τον ίδιο τον Αρθούρο. Γυρίζει, λοιπόν, στο κάστρο του για να απολαύσει τους καρπούς των κόπων του. Ομως, οι μπελάδες του μόλις τώρα αρχίζουν. Ολο το βασίλειό του είναι καταραμένο και, φυσικά, κάτι πρέπει να κάνει γι' αυτό. Επειτα από μία μεγάλη περιπλάνηση και περιπέτεια, καταφέρνει να σπάσει την κατάρα. Ομως μόλις γυρίζει, διαπιστώνει πως έχουν περάσει 20 χρόνια και η Βρετανία δεν είναι πλέον όπως την ήξερε, καθώς εκτός των άλλων δοκιμάζεται και από έναν σκληρό εμφύλιο πόλεμο.

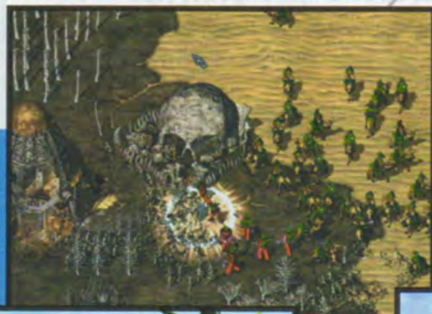
ATLANTIS III - BEYOND ATLANTIS Το όνομα Atlantis προκαλεί πάντα ρίγη συγκίνησης στους απανταχού adventure-άδες. Τώρα, λοιπόν, ετοιμάζεται αισίως το τρίτο μέρος της σειράς, το οποίο παρουσιάζει υπό μία νέα οπτική γωνία το μύθο της Ατλαντίδας, σε συνδυασμό με μία νέα οπτική και ακουστική εμπειρία. Αρκεί να σας πω ότι στον τομέα του ήχου έχει προστεθεί η φωνή της ηθοποιού Chiara Mastroianni. Νέα μυστήρια ξεπροβάλλουν σχετικά με το μύθο της Ατλαντίδας, τα οποία περιμένουν να τα διαλευκάνετε. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να ζήσετε μία νέα οπτικοακουστική εμπειρία στο στυλ που μας έχει συνηθίσει η Cryo.

ZORO Ακόμη ένας κινηματογραφικός και τηλεοπτικός ήρωας ζωντανεύει στις οθόνες μας. Ο Zoro εμφανίστηκε το 1919 και από τότε έχει αποκτήσει πολλούς φίλους, ενώ παραμένει διαχρονικά και ένα από τα αγαπημένα κοστούμια των πιτσιρικάδων για τις απόκριες. Τώρα, λοιπόν, ήρθε η ώρα να τον χειριστούμε σε ένα adventure game με σαφείς επιρροές από το Thief, το οποίο θυμίζει έντονα τόσο την τηλεοπτική σειρά όσο και τα σχετικά comics. Θα πρέπει να ολοκληρώσετε 8 αποστολές γεμάτες με μυστήριο αλλά και... ρομαντισμό σε ένα εξωτικό περιβάλλον. Στα θετικά του πρέπει να συμπεριληφθεί και το προσαρμοζόμενο επίπεδο δυσκολίας.

Μεταξύ των νέων παρουσιάσεων συμπεριλαμβάνονται ακόμη και τα Gift και Hellboy, στα οποία είχαμε αναφερθεί παλαιότερα από τη στήλη "PC Games". Το Gift σύντομα θα παρουσιαστεί μέσα από τις σελίδες του "PC Master", ενώ το Hellboy έχει ήδη κυκλοφορήσει στο εξωτερικό, αλλά στο... Ελλάντα δεν έχει έρθει ακόμη. Για να δούμε πότε θα μας θυμηθούν.

Γενικά, πάντως, η Cryo Interactive είχε την πιο αισθητή παρουσία στο χώρο, καθώς οι περισσότεροι τίτλοι της αναμένονται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

Cryo






milia 2001

INFOGRAMES

(http://www.infogrames.com)

Εδώ τα πολλά λόγια είναι φτώχια. Η Infogrames, μετά τις τελευταίες κινήσεις της, έχει μεταβληθεί σε μία απ' τις μεγαλύτερες εταιρείες software σε παγκόσμιο επίπεδο. Ας δούμε, λοιπόν, τι νέο είχε να παρουσιάσει στη φετινή Milia.

ASTERIX MEGA-MADNESS Ο τίτλος μοιάζει πολύ ως προς το στήσιμο με το πρόσφατο Asterix The Gallic War της ίδιας εταιρείας. Οι Γαλάτες, λοιπόν, ετοιμάζουν ένα μεγάλο πάρτι, με πολλά πρωτότυπα αγωνίσματα και καλείστε να λάβετε μέρος σε αυτά.

MONOPOLY TYCOON Η γνωστή μας Monopoly τώρα και σε 3D! Η λογική του παιχνιδιού παραμένει η ίδια, αλλά έχουν γίνει και κάποιες τροποποιήσεις, όπως η ύπαρξη ενεργών κατοίκων στις πόλεις σας.

NICKTOON RACING Ένα παιδικό racing με ήρωες τους επιτυχημένους (στο εξωτερικό) cartoon χαρακτήρες.

SHEEP DOG N' WOLF Ο γνωστός μας Coyote βρίσκεται και πάλι σε αναζήτηση τροφής. Ένα action game εμπνευσμένο από τους γνωστούς ήρωες των Looney Toons, που υπόσχεται αρκετό γέλιο σε όσους ασχοληθούν μαζί του.

FREDDI FISH Πρόκειται για έναν πρωτότυπο τίτλο. Πρόκειται για ένα υποθαλάσσιο adventure σε Western περιβάλλον, με πρωταγωνιστές ψάρια και άλλα θαλάσσια όντα. Αν μη τι άλλο, ακόμη ένας διασκεδαστικός τίτλος.

PAJAMA SHAM Και αυτός ο τίτλος απευθύνεται στις μικρότερες ηλικίες. Ο Pajama Sam (ο κεντρικός ήρωάς του) πρέπει να επαναφέρει την ειρήνη στο νησί MopTop και συνάμα να μην αργήσει για το βραδινό φαγητό.

PUTT-PUTT Ακόμα ένα "παιδικό" racing παιχνίδι. Μόνο που αυτή τη φορά πρωταγωνιστούν "έμψυχα" αυτοκίνητα (αν μπορεί να σταθεί τέτοιος όρος), δηλαδή χωρίς οδηγούς.

SPY FOX Τελικά, οι "παιδικές" προσεγγίσεις της Infogrames δεν έχουν τελειωμό. Άλλο ένα τέτοιο παιχνίδι είναι το Spy Fox, στο οποίο θα παίξετε το ρόλο μίας αλεπού-κατασκόπου. Απώτερος σκοπός σας θα είναι να σώσετε τον κόσμο από τα χέρια ενός παρανοϊκού.

TECHNOMAGE Επιτέλους, κάτι διαφορετικό. Φαίνεται πως τα καλά τ' άφησαν για το τέλος. Πρόκειται για ένα action/adventure που λαμβάνει χώρα σε έναν φανταστικό κόσμο. Εσείς θα παίξετε το ρόλο του Melvin και θα πρέπει πάλι να σώσετε τον κόσμο. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε πολλούς χαρακτήρες, φιλικούς και εχθρικούς. Αναμφίβολα ένας από τους πολλά υποσχόμενους τίτλους της εταιρείας.

Επίσης, η εταιρεία παρουσίασε τα Alone in the Dark 4, Desperados και Edge of Chaos. Αυτό που προκαλεί εντύπωση είναι οι πολλοί παιδικοί τίτλοι που ετοιμάζει η Infogrames, οι οποίοι καταμαρτυρούν τη στροφή που ετοιμάζει η εταιρεία προς τις μικρές ηλικίες. Το αν θα τα καταφέρουν, θα φανεί με το πέρασμα του χρόνου.



Infogrames

MICROIDS

(http://www.microids.com)

Η γαλλική Microids τηρεί τον κανόνα "λίγα και καλά" όσον αφορά στην παραγωγή games. Έτσι, ενώ παρουσίασε αξιόλογους τίτλους, ήταν οι λιγότεροι αριθμητικά εν συγκρίσει με τις υπόλοιπες εταιρείες.

ROAD TO INDIA Πρόκειται για ένα adventure με πολύ καλά γραφικά και σενάριο. Θα παίξετε το ρόλο του Fred Reynolds, ο οποίος μεταβαίνει στο Νέο Δελχί (πρωτεύουσα της Ινδίας) για να συναντήσει την αρραβωνιαστικιά του, την Anusha, και τους γονείς της. Ξαφνικά, όμως, και χωρίς να το καταλάβει, θα βρεθεί μπλεγμένος σε μία περίεργη υπόθεση, στην οποία εμπλέκονται και θρησκευτικές κάστες. Σκοπός σας θα είναι να διαλευκάνετε το μυστήριο.

TENNIS Δεν νομίζω πως χρειάζεται να σας πω τίποτα για αυτό το είδος του παιχνιδιού. Το μόνο σχόλιο που θα κάνω είναι ότι σας δίνει τη δυνατότητα να πάρετε μέρος σε 30 τουρνουά σε όλο τον κόσμο και να συναγωνιστείτε με 64 πραγματικούς παίκτες. Φυσικά, ο καθένας από αυτούς είναι διαφορετικής δυναμικότητας. Αν νομίζετε πως μπορείτε να ανεβείτε στο No1 της παγκόσμιας κατάταξης, ιδού η ευκαιρία να το αποδείξετε.

Microids



DRUUNA Το Druuna είναι ένα adventure με στοιχεία arcade. Η ηρωίδα μας περιμένει κάποιον για να την απαλλάξει από τον άρρωστο και κλειστοφοβικό κόσμο της. Στον κόσμο αυτό οι άνθρωποι υποφέρουν από έναν περίεργο ιό που τους μετατρέπει σε αιμοδιψή τέρατα (χμ, κάτι από Resident Evil μου θυμίζει). Η μορφή της Druuna προέρχεται από cartoon-ηρωίδα και εμφανίζεται για πρώτη φορά σε computer game.

MASTER RALLYE Πώς λέμε Rally Masters; Καμία σχέση, εκτός βέβαια από το ότι ανήκουν στην ίδια κατηγορία. Αν και αυτό δεν είναι απόλυτο, καθώς το Master Rallye πραγματεύεται αγώνες με off-road οχήματα. Θα έχετε τη δυνατότητα

να οδηγήσετε τα πιο καλά αμάξια του είδους (4x4) σε πολλές διαδρομές. Θα περιέχει 2 modes παιχνιδιού, arcade και simulation, για ξεχωριστές συγκινήσεις. Φαίνεται, λοιπόν, πως οι φίλοι της virtual ταχύτητας θα αποκτήσουν άλλο ένα κομμάτι στη συλλογή τους.

INTERNATIONAL KARTING Εδώ έχουμε έναν εξομοιωτή ενός πολύ διασκεδαστικού αθλήματος. Το karting ως άθλημα απαιτεί ιδιαίτερες ικανότητες από τους οδηγούς που λαμβάνουν μέρος. Η Microids προσπαθεί να μεταφέρει εδώ όλες τις πραγματικές συνθήκες που θα συναντήσετε σε έναν τέτοιο αγώνα, από αυτές που θα συναντήσει κάποιος πρωτοεμφανιζόμενος σε μία μικρή πίστα, μέχρι εκείνες του παγκόσμιου πρωταθλήματος. Περιλαμβάνει 10 circuits, με διαφορετικές πίστες για τα δύο είδη οχημάτων (250cc, 100cc και 150cc), καθώς και τρεις κατηγορίες πρωταθλημάτων.

ECONOMIC WAR Άλλο ένα παιχνίδι "οικονομικού" περιεχομένου, ιδωμένο όμως από μία πιο "σοβαρή" σκοπιά. Θα πρέπει να βασιστείτε στη στρατηγική, τις ανταλλαγές, τη διπλωματία και στην... πονηριά σας, προκειμένου να χτίσετε την οικονομική αυτοκρατορία σας.

NEOSPACE Το Neospace είναι ένας multiplayer τίτλος που σας μεταφέρει στο διαδικτυακό διάστημα. Συνδυάζει στοιχεία RTS και οικονομικής εξομοίωσης, ενώ το περιβάλλον είναι πλήρως τρισδιάστατο.

DYNASTY ON-LINE Άλλος ένας on-line τίτλος, τον οποίο χαρακτηρίζει το φουτουριστικό περιβάλλον γεμάτο καρτουνίστικα γραφικά. Και σε αυτό η υπόθεση είναι οικονομικού περιεχομένου καθώς θα πρέπει να δημιουργήσετε πρωτότυπα προϊόντα και να τα πουλήσετε, ενώ πολύ χρήσιμοι θα είναι και οι κατάσκοποί σας που θα σας πληροφορούν για τις κινήσεις των αντιπάλων σας.

STARTPEACE Το Startpeace είναι το πρώτο on-line multiplayer city builder game. Ξεκινάτε το παιχνίδι με ένα χρηματικό σκοπό και σκοπός σας είναι να κυριεύσετε τον κόσμο (όχι βέβαια με πολέμους).

Γενικά παρατηρείται μία τάση της Montecristo στα οικονομικού περιεχομένου games, γεγονός που ίσως να ατονεί το ενδιαφέρον του χρήστη, αφού δεν θα βρίσκει κάτι το διαφορετικό.







Monte Cristo







Ubisoft

MONTE CRISTO

(http://www.montecristogames.com)

Μία άγνωστη στο ευρύ κοινό εταιρεία, παρουσίασε και αυτή τις μελλοντικές κυκλοφορίες της.

CRAZY FACTORY Χτίστε ό,τι πιο τρελό μπορείτε να φανταστείτε: τουαλέτες με τηλεόραση, καζανάκια με αναγνώριση φωνής και πολλά ακόμα. Αφού τα δημιουργήσετε, θα πρέπει να φτιάξετε και την απαραίτητη διαφημιστική καμπάνια, προκειμένου να προσελκύσετε αγοραστές. Μία αρκετά διασκεδαστική προσέγγιση του κόσμου της βιομηχανίας.

UBISOFT

(http://www.ubisoft.com)

Η UbiSoft είναι μία κάπως αμφιλεγόμενη εταιρεία στο χώρο, καθώς έχει παρουσιάσει καλούς τίτλους αλλά και... "πατάτες". Στη Milia 2001 η εταιρεία παρουσίασε τους εξής:

F1 RACING CHAMPIONSHIP Εδώ, όπως καταμαρτυρεί και ο τίτλος του, έχουμε ένα racing game που ασχολείται με το μαγικό κόσμο της Fomrula 1. Είναι το πρώτο game που χρησιμοποιεί το Global Positioning System, προκειμένου να αποδώσει όσο πιο πιστά γίνεται όλες τις πίστες. Χρησιμοποιεί μία νέα engine γραφικών, τη Revenge, και υπόσχεται υψηλό δείκτη AI. Στο CD-ROM του παρόντος τεύχους θα βρείτε το demo του παιχνιδιού, για να πάρετε μια πρώτη γεύση.

CONFLICT ZONE Ένα RTS game με πλήρως τρισδιάστατα περιβάλλοντα. Εξελίσσεται στον 21ο αιώνα, όπου οι πόλεμοι λαμβάνουν χώρα όχι μόνο στο πεδίο της μάχης αλλά και στα εξώφυλλα των εφημερίδων (κάτι που δεν απέχει και τόσο από την πραγματικότητα). Το παιχνίδι συνδυάζει δηλαδή στοιχεία στρατηγικής με δημόσιες σχέσεις. Άλλωστε είναι γνωστός ο ρόλος των ΜΜΕ (Μην Μας Ενοχλείτε) στη διαμόρφωση ή πιο σωστά στην κατεύθυνση της κοινής γνώμης (ειδικά στη χώρα μας, άφθονα τα παραδείγματα). Το παιχνίδι θα περιέχει 16 αποστολές, ενώ θα υπάρχει η δυνατότητα απόκτησης χρημάτων, τα οποία θα χρησιμοποιείτε για να αγοράζετε νέα όπλα.

Εκτός των προαναφερόμενων παιχνιδιών η εταιρεία αυτά παρουσίασε και το **Evil Twin: Cyprien's Chronicles**, παρουσίαση του οποίου περιλαμβάνεται στη στήλη "PC Matrix".

Αυτή ήταν, λοιπόν, η παρουσία των εταιρειών software στη Milia 2001. Η έκθεση σίγουρα δεν είχε την αίγλη της E3, η οποία είναι κατεξοχήν gaming event, ωστόσο μας έδωσε την ευκαιρία να πάρουμε μια πρώτη γεύση για κάποιες σημαντικές νέες κυκλοφορίες.

PC

Είναι πρωί, μόλις σηκωθήκατε από το κρεβάτι και ετοιμάζετε έναν καφέ. Παίρνετε τη χθεσινή εφημερίδα και πάτε στο γραφείο σας. Τη συνδέετε με την ειδική συσκευή, μπαίνετε στο Internet και κατεβάζετε την ύλη της ημέρας. Τα ψηφιακά γράμματα ανασυντάσσονται πάνω στα φύλλα και ύστερα από λίγα λεπτά παίρνετε την εφημερίδα σας και κάθεστε στο σαλόνι για να διαβάσετε τα τελευταία νέα, πίνοντας το πρωινό καφεδάκι σας! Αν όλα αυτά σας φαίνονται σαν μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας, μάλλον δεν έχετε ακούσει τίποτα για το e-paper ή ηλεκτρονικό χαρτί.

Ολοι ίσως να έχετε ακούσει για τα e-books, για την προσπάθεια δηλαδή να υπάρξει ένα πρότυπο ώστε να μπορούμε να διαβάζουμε κείμενα και βιβλία από τον υπολογιστή μας ή το PDA μας. Αλλά η αίσθηση του να ξεφυλλίζεις ένα βιβλίο ή την εφημερίδα δεν μπορεί συγκριθεί αλλά ούτε και να αντικατασταθεί εύκολα από την αίσθηση ενός φορητού υπολογιστή στα γόνατα. Ούτε είναι εύκολο όμως να παίρνουμε παντού μαζί μας τον υπολογιστή για να διαβάσουμε το αγαπημένο μας μυθιστόρημα. Δεν θα μπορούσε να υπάρχει ένα βιβλίο από χαρτί ή έστω μία τεχνολογική παραλλαγή του γνωστού μας χαρτιού, που μόλις το διαβάζαμε, να μπορούσε να "προγραμματιστεί" ξανά, ώστε να εμφανίσει ένα άλλο μυθιστόρημα;

Πάνω σε αυτή την ιδέα δουλεύουν ήδη αρκετοί ερευνητές και τα πρώτα αποτελέσματα είναι πάρα πολύ ενθαρρυντικά. Οσοι γνώριζαν για τις έρευνες αυτές, τοποθετούσαν την κυκλοφορία του ηλεκτρονικού χαρτιού στα μέσα της επόμενης δεκαετίας, αλλά σύμφωνα με τα τελευταία επιτεύγματα των ερευνητών, το ηλεκτρονικό χαρτί μάλλον θα είναι κοντά μας πολύ νωρίτερα και ίσως να δούμε τις πρώτες εφαρμογές του μέσα στα επόμενα 5 χρόνια.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΧΑΡΤΙ;

Με τον όρο "ηλεκτρονικό χαρτί" εννοούμε ένα πλαστικό λεπτό υλικό, που είναι παρόμοιο με το σημερινό χαρτί, αλλά μπορεί να εμφανίσει ηλεκτρονικό κείμενο και εικόνες. Είναι επαναχρησιμοποιούμενο και σχετικά φθηνό στην παραγωγή του. Το ηλεκτρονικό χαρτί ή e-paper, όπως είναι ο αντίστοιχος αγγλικός όρος, ίσως αποτελέσει τη μεγαλύτερη επανάσταση στην τυπογραφία, μετά την ίδια την ανακάλυψη της τυπογραφίας! Οι εταιρείες που οδηγούν την κούρσα στις έρευνες αυτές είναι δύο, καθεμία από τις οποίες έχει παρουσιάσει ήδη τα πρώτα δείγματα από τις έρευνές της. Από τη μία πλευρά, έχουμε τη γνωστή μας Xerox και από την άλλη την κοινοπραξία των εταιρειών Lucent Technologies και E-Ink. Καθεμία έχει παρουσιάσει τη δική της πρόταση, προσεγγίζοντας το ίδιο θέμα με διαφορετικό τρόπο. Μέσα από την έρευνα, όμως, και των δύο εταιρειών (και το συναγωνισμό τους) το ηλεκτρονικό χαρτί θα είναι σύντομα κοντά μας, συνδυάζοντας ίσως τα καλύτερα σημεία και των δύο τεχνολογιών.

Αλλά ας δούμε κάθε προσπάθεια ξεχωριστά και ας προσπαθήσουμε να προβλέψουμε σε ποιους τομείς θα μπορούσε να φέρει επανάσταση.



του Στάθη Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ Χαρτί

Η νέα τεχνολογία που καταφθάνει!

Προσπαθήστε για μια στιγμή να σκεφτείτε πόσο χαρτί χρησιμοποιείται καθημερινά για να τυπωθούν όλες οι εφημερίδες που κυκλοφορούν παγκοσμίως, το οποίο την επόμενη ημέρα είναι στην ουσία άχρηστο. Μόνο ένα πολύ μικρό ποσοστό πηγαίνει για ανακύκλωση. Κάποιοι ερευνητές, μέσω της σύγχρονης τεχνολογίας, προσπαθούν να βρουν τον τρόπο να περιοριστεί αυτή η σπατάλη και να σωθούν τα λίγα δέντρα που έχουν απομείνει. Πολύ σύντομα το ηλεκτρονικό χαρτί θα είναι ανάμεσά μας, φέρνοντας επανάσταση στη σύγχρονη τυπογραφία.



Ηλεκτρονικό χαρτί απλωμένο. Η κατασκευή του στοιχίζει ελάχιστα πιο πολύ από αυτήν του κανονικού χαρτιού.

PARC'S GYRICON

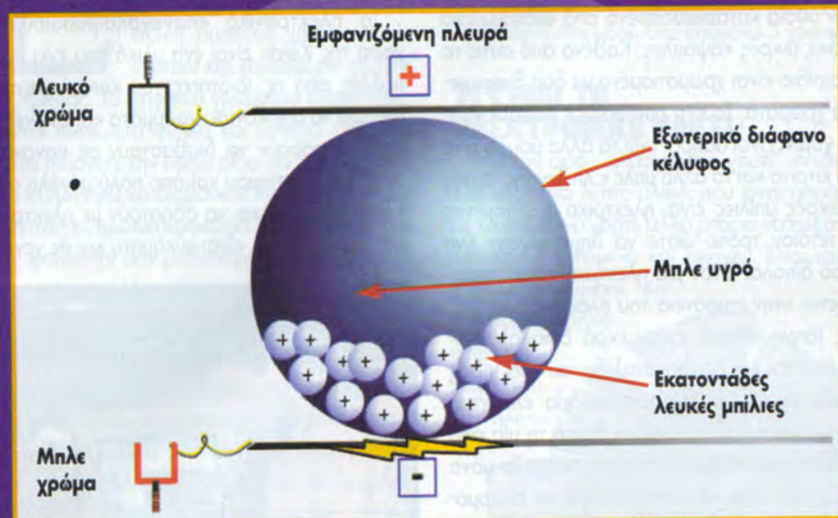
Για τα εργαστήρια και τους ερευνητές του Palo Alto Research Center δεν έχουμε να πούμε πάρα πολλά πράγματα. Αρκεί να σας θυμίσουμε ότι οι laser εκτυπωτές, η τεχνολογία των δικτύων των υπολογιστών και οι σύγχρονοι υπολογιστές γενικότερα οφείλουν πάρα πολλά σε αυτά τα εργαστήρια! Το ηλεκτρονικό χαρτί της Xerox βασίζεται σε μία τεχνολογική εφεύρεση των διάσημων εργαστηρίων, που ονομάζεται Gyricon. Μία σελίδα κατασκευασμένη από το υλικό Gyricon είναι μία λεπτή επιφάνεια από διαφανές πλαστικό, μέσα στο οποίο υπάρχουν εκατομμύρια από μικρές μπίλιες, οι οποίες είναι κάτι παρόμοιο με τα σωματίδια του toner που υπάρχει σε όλα τα φωτοτυπικά μηχανήματα. Αυτές οι πολύ μικρές μπίλιες κινούνται ελεύθερα μέσα σε ένα είδος υγρού και είναι τυχαία διασκορπισμένες στο χώρο μίας πάρα πολύ μικρής κάψουλας. Το ηλεκτρονικό χαρτί είναι στην ουσία κατασκευασμένο από εκατομμύρια τέτοιες μικρές κάψουλες. Καθένα από αυτά τα σφαιρίδια είναι χρωματισμένο με δύο διαφορετικά χρώματα. Το ένα ημισφαίριο, παραδείγματος χάριν, είναι άσπρο, ενώ το άλλο μαύρο ή το ένα κίτρινο και το άλλο μπλε κ.λπ. Επίσης, αυτές οι μικρές μπίλιες είναι ηλεκτρικά φορτισμένες με τέτοιον τρόπο ώστε να δημιουργούν ένα μικρό δίπολο. Οταν μία ηλεκτρική τάση εφαρμόζεται στην επιφάνεια του πλαστικού, οι μπίλιες (όπως είπαμε, είναι μικρά δίπολα) περιστρέφονται και προσανατολίζονται όλες προς τη μία μεριά (τα αντίθετα φορτία έλκονται) φανερώνοντας έτσι προς το θεατή τη μία από τις δύο χρωματισμένες πλευρές τους. Το μόνο που μένει, είναι να καταφέρουμε να εφαρμόσουμε ηλεκτρική τάση πάνω σε μία σελίδα έτσι ώστε να σχηματίσουμε κάποιο κείμενο ή σχέδιο, με τον ίδιο τρόπο που ένας εκτυπωτής inkjet τοποθετεί σε ένα κομμάτι χαρτί εκατομμύρια σταγονίδια μελάνης. Μόνο που στο ηλεκτρονικό χαρτί οι μικρές μπίλιες μπορούν να επανατοποθετηθούν σε άλλες σειρές ξανά και ξανά, σχηματίζοντας κάθε φορά ένα νέο κείμενο. Το κείμενο αυτό ή η εικόνα θα παραμείνουν στη θέση τους μέχρι την επόμενη φορά που θα "εφαρμόσουμε" τάση πάνω στη σελίδα, σχηματίζοντας ένα νέο κείμενο και ούτω καθεξής.

Το ηλεκτρονικό επαναχρησιμοποιούμενο χαρτί της Xerox είναι ένα υλικό που έχει πάρα πολλές από τις ιδιότητες του κοινού χαρτιού. Μπορεί να απεικονίσει γράμματα και εικόνες, οι οποίες μπορούν να διαβαστούν σε κανονικές συνθήκες φωτισμού και από πολύ μεγάλη οπτική γωνία, αλλά και να σβηστούν με ηλεκτρονικό τρόπο. Επίσης, είναι εύκαμπτο και σε γενικές



Ερευνητής της Xerox PARC επιδεικνύει ένα φύλλο ηλεκτρονικού χαρτιού στο εργαστήριό του.

ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΜΕΛΑΝΙ ΤΗΣ E-INK



Το ηλεκτρονικό μελάνι της E-Ink είναι ένα έγχρωμο υγρό που αποτελείται από εκατομμύρια μικρά σφαιρίδια, τα οποία αποκαλούνται μικροκάψουλες. Κάθε μικροκάψουλα έχει ένα διάφανο κέλυφος και είναι γεμάτη με ένα μπλε υγρό, στο οποίο επιπλέουν ελεύθερα εκατοντάδες λευκές μπίλιες, οι οποίες είναι φορτισμένες, π.χ., θετικά. Εφαρμόζοντας την κατάλληλη ηλεκτρική τάση, μπορούμε να οδηγήσουμε τις λευκές μπίλιες προς την κατεύθυνση που θέλουμε, εμφανίζοντας έτσι το μπλε ή το λευκό χρώμα.

γραμμές αρκετά φθηνό. Αν και η παρασκευή του στοιχίζει λίγο περισσότερο από την παραγωγή του κανονικού χαρτιού, το ηλεκτρονικό χαρτί μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί έως και χίλιες φορές (χωρίς να περάσει από τη διαδικασία της πολτοποίησης!). Οι πιθανές εφαρμογές του είναι πάρα πολλές. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί, για παράδειγμα, για την παραγωγή ψηφιακών βιβλίων ή εφημερίδων, σε οθόνες χαμηλής κατανάλωσης αρκετών φορητών συσκευών ή για μεγάλες διαφημιστικές αφίσες.

Αυτή είναι η βασική ιδέα πίσω από το ηλεκτρονικό χαρτί της Xerox. Η τεχνολογία υπάρχει και το μόνο που μένει να κάνουν στο εξής οι ερευνητές είναι να τελειοποιήσουν τόσο το υλικό όσο και την τεχνολογία των "εκτυπωτών", των συσκευών δηλαδή που θα μπορούν να "εφαρμόζουν" την ηλεκτρική τάση πάνω σε μία σελίδα, ώστε να δημιουργείται το κείμενο που θέλουμε κάθε φορά.

Η βελτιστοποίηση του υλικού Gyricon έχει να κάνει με το κατά πόσο τα τελικά φύλλα ή σελίδες που θα παράγονται θα μοιάζουν και θα έχουν τις ιδιότητες του κανονικού χαρτιού. Το υλικό της Xerox πρέπει να βελτιωθεί κι άλλο στον τομέα της ευκαμψίας και του contrast. Αν και τα αποτελέσματα μέχρι στιγμής είναι πάρα πολύ ικανοποιητικά, το τελικό προϊόν αναμένεται να έχει πολλές και σημαντικές βελτιώσεις.

Ενα άλλο θέμα που ίσως να σας προβλημάτισε είναι με ποιον τρόπο γίνεται να τυπώσουμε έγχρωμο κείμενο ή έγχρωμες εικόνες. Πώς μπορούν αυτά να απεικονισθούν, από τη στιγμή που μέσα σε κάθε σελίδα υπάρχουν μπίλιες με μόνο δύο χρώματα; Η απάντηση είναι ότι όπως και με την εξέλιξη της κλασικής τυπογραφίας ή της φωτογραφίας περάσαμε από το στάδιο της ασπρόμαυρης εκτύπωσης σε αυτό της έγχρωμης, έτσι αναμένεται να γίνει και με το ηλεκτρονικό χαρτί. Η τεχνολογία, προς το παρόν, έχει βρει λύσεις για δίχρωμες απεικονίσεις, αλλά ήδη οι ερευνητές του PARC δουλεύουν πυρετωδώς για να βρουν λύσεις στο δύσκολο πρόβλημα της έγχρωμης εκτύπωσης. Πάντως, έστω κι αν στην αρχή έχουμε μόνο δίχρωμες "εκτυπώσεις", το ηλεκτρονικό χαρτί μπορεί να βρει εφαρμογή σε πάρα πολλούς τομείς της καθημερινής μας ζωής.

LUCENT TECHNOLOGIES/E-INK

Η Lucent Technologies σε συνεργασία με την εταιρεία E-Ink παρουσίασαν κι αυτές τη δική τους εκδοχή. Η Lucent έχει την υποστήριξη των επίσης πολύ διάσημων εργαστηρίων Bell Labs. Για το ηλεκτρονικό χαρτί χρησιμοποιήθηκε ο συνδυασμός δύο τεχνολογιών. Η Lucent έβαλε την τεχνολογία των πλαστικών ημιαγωγών των Bell Labs και η E-Ink το μελάνι! Με την τεχνολογία των πλαστικών τρανζίστορ μπορούν να κατασκευαστούν φθηνές επιφάνειες με ολοκληρωμένα κυκλώματα, που είναι ίδια με αυτά που υπάρχουν στα τσιπάκια σιλικόνης, μόνο που αυτή τη φορά, επειδή είναι από πλαστικό, οι επιφάνειες είναι εύκαμπτες και μπορούν ακόμη και να διπλωθούν. Φανταστείτε το σαν μία οθόνη υγρών κρυστάλλων, μόνο που μπορείτε να τη διπλώσετε όπως ακριβώς θα διπλώνατε μια εφημερίδα!

Η εταιρεία E-Ink έδωσε το μελάνι, που μοιάζει με το Gyricon της Xerox. Εδώ όμως τα σφαιρίδια είναι μονόχρωμα (συνήθως λευκά) και φορτισμένα αρνητικά, ενώ οι κάψουλες στις οποίες περιέχονται έχουν σκοτεινό χρώμα (συνήθως μπλε σκούρο). Εφαρμόζοντας κάποια θετική ή αρνητική ηλεκτρική τάση στο επάνω ή στο κάτω μέρος της σελίδας αντίστοιχα, μπορούμε να κατευθύνουμε τα σφαιρίδια προς τη μία ή την άλλη κατεύθυνση. Επειδή η επιφάνεια είναι από ολοκληρωμένα κυκλώματα, μπορούμε να οδηγήσουμε τα σφαιρίδια κάθε κάψουλας ξεχωριστά, όπως γίνεται με τα pixels στην οθόνη μας από τους drivers των καρτών γραφικών. Η διαφορά εδώ είναι ότι από τη στιγμή που θα σχηματίσουμε το κείμενο ή την εικόνα που θέλουμε, δεν χρειάζεται να συνεχίσουμε να "εφαρμόζουμε" ηλεκτρική τάση.

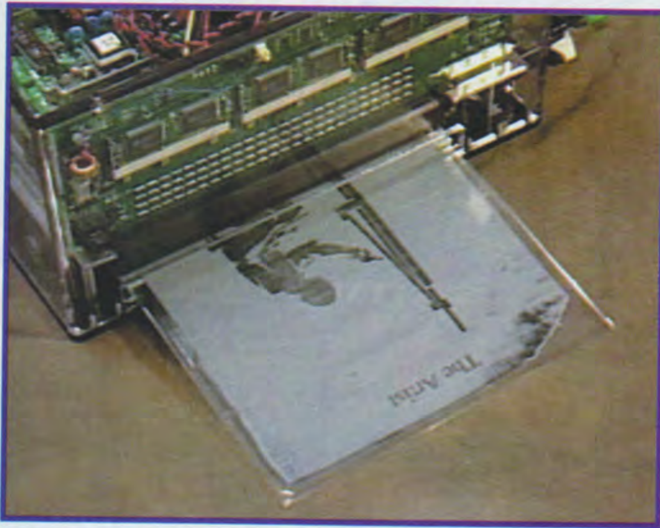
Η κατανάλωση ρεύματος είναι πάρα πολύ μικρή και οι ερευνητές της Lucent και της E-Ink έχουν κατασκευάσει πρωτότυπες σελίδες στις οποίες ανανεώνουν το κείμενο και τις εικόνες με τη βοήθεια μίας απλής μπαταρίας ρολογιού!

ΠΙΘΑΝΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

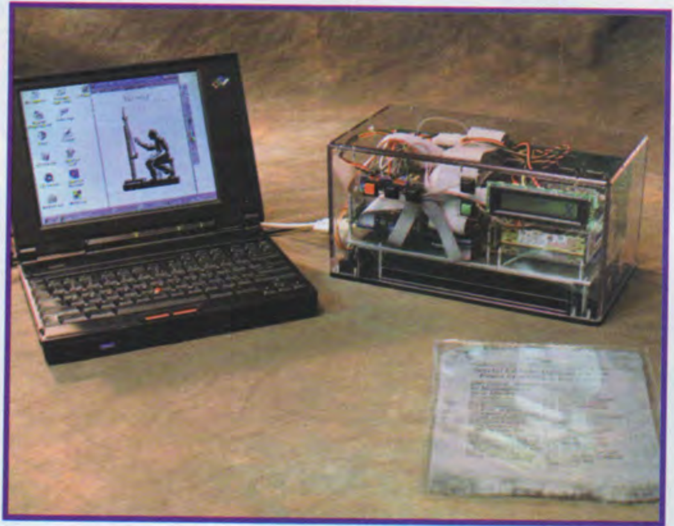
Υπάρχουν πάρα πολλοί τρόποι με τους οποίους θα μπορούσε να δημιουργηθεί μία εικόνα πάνω σε ένα ηλεκτρονικό χαρτί. Για παράδειγμα, οι ερευνητές της Xerox έχουν ήδη κατασκευάσει κάποιες συσκευές που μοιάζουν με τους κλασικούς εκτυπωτές. Μόνο που αντί η κεφαλή του εκτυπωτή να πετάει μελάνι, όπως γίνεται στους inkjet εκτυπωτές, "εφαρμόζει"



Ο προϊστάμενος - ερευνητής των εργαστηρίων της κοινοπραξίας Lucent/E-Ink επιδεικνύει ένα πρωτότυπο φύλλο ηλεκτρονικού χαρτιού.



Πρωτότυπη συσκευή "εκτυπωτή" στην οποία εκτυπώνεται μία εικόνα πάνω σε ηλεκτρονικό χαρτί.



Η συσκευή εκτύπωσης και ένα τυπωμένο φύλλο ηλεκτρονικού χαρτιού δίπλα σε ένα φορητό υπολογιστή στα εργαστήρια της Xerox.

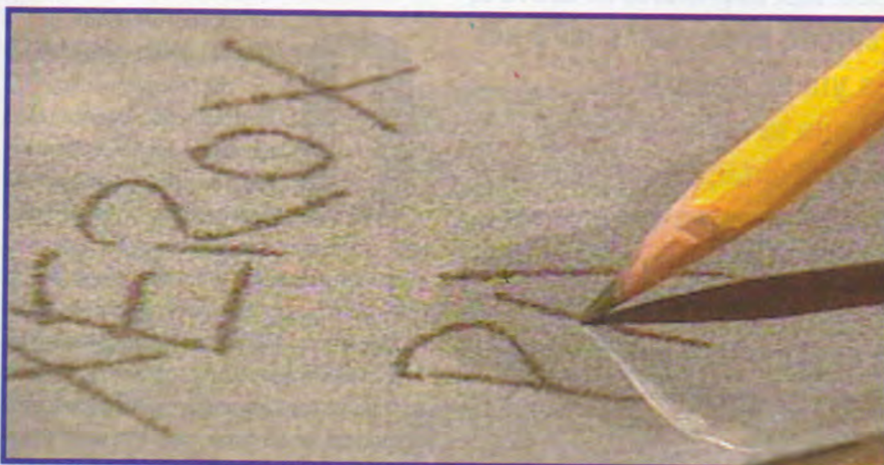
ηλεκτρικές τάσεις πάνω σε κάθε χιλιοστό της επιφάνειας του ηλεκτρονικού χαρτιού και με αυτό τον τρόπο σχηματίζεται το επιθυμητό κείμενο ή η εικόνα. Παρόμοιες συσκευές, όταν θα εξελιχθούν αρκετά, μπορεί να έχουν πάρα πολύ μικρό μέγεθος και να χωράνε ακόμα και σε μία τσάντα. Φανταστείτε, για παράδειγμα, μία συσκευή που μοιάζει με μία ράβδο, την οποία θα περνάμε πάνω από μία σελίδα ηλεκτρονικού χαρτιού και θα σχηματίζεται το ζητούμενο κείμενο ή η εικόνα. Αν αυτό το εξάρτημα λειτουργεί παράλληλα και ως scanner (κυκλοφορούν ήδη στην αγορά παρόμοιες συσκευές scanner), τότε αυτή η μικρή συσκευή θα μπορούσε να λειτουργήσει όπως μία πολυσυσκευή χειρός, που θα λειτουργεί ως εκτυπωτής, scanner, fax και φωτοαντιγραφικό, όλα σε ένα!

Από την άλλη, για εφαρμογές για τις οποίες απαιτείται γρήγορη και άμεση ηλεκτρονική ενημέρωση, θα μπορούσε πάνω από την επιφάνεια του ηλεκτρονικού χαρτιού να προσαρμοστεί μία διάφανη επιφάνεια, η οποία να μπορεί να δημιουργήσει διαφορά ηλεκτρικής τάσης για κάθε χιλιοστό του χαρτιού. Ετσι, θα μπορούσαν να κατασκευαστούν, π.χ., μεγάλες αφίσες ή τεράστιες επίπεδες οθόνες ανακοινώσεων. Αντί κάθε φορά να αλλάζουμε τις διαφημιστικές αφίσες, θα τις "προγραμματίζουμε" κατάλληλα, ώστε να απεικονίσουν τη νέα διαφήμισή μας.

Θα μπορούσαμε ακόμα να κατασκευάσουμε ηλεκτρονικά βιβλία, στα οποία θα υπήρχε ένας κατάλληλος μηχανισμός στα εξώφυλλα, που θα μπορούσε να συνδεθεί με κάποιον υπολογιστή και να ανανεώσει τα περιεχόμενά του, εμφανίζοντας μέσα στις σελίδες το περιεχόμενο από ένα άλλο μυθιστόρημα. Θα είχαμε τότε ένα μεγάλο βιβλίο, στις σελίδες του οποίου θα φορτώναμε κάθε φορά το μυθιστόρημα που θα θέλαμε να διαβάσουμε!

Είπαμε ότι όταν δημιουργηθεί κάποιο κείμενο πάνω σε μία σελίδα ηλεκτρονικού χαρτιού, αυτό μένει αναλλοίωτο έως ότου "τυπώσουμε" κάτι άλλο και δεν χρειάζεται να εφαρμόζουμε συνεχώς κάποια τάση. Επίσης, όπως και στο κανονικό χαρτί, δεν χρειάζεται να υπάρχει οπίσθιος φωτισμός, όπως γίνεται στις οθόνες LCD, μια και η απεικόνιση των γραμμάτων είναι πάρα πολύ φωτεινή. Ετσι, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως οθόνη σε συσκευές που θέλουμε να έχουν πολύ μικρή κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος.

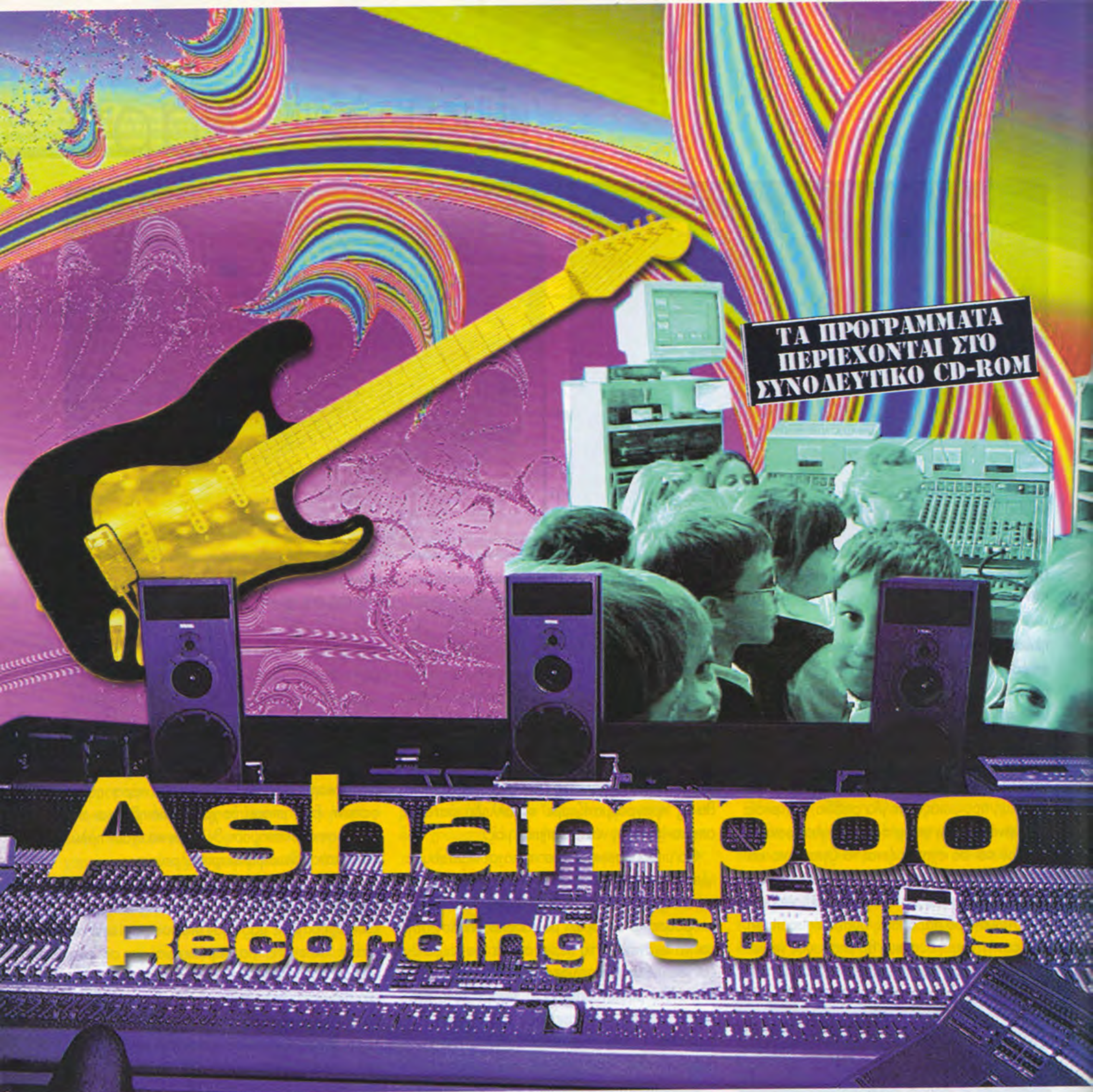
Οι εφαρμογές του ηλεκτρονικού χαρτιού είναι πάρα πολλές και στο μέλλον θα δούμε σίγουρα κάποιες που ούτε μας είχαν περάσει ποτέ από το μυαλό. Σκεφτείτε, για παράδειγμα, ότι σε ένα κουτάκι της Coca-Cola μπορεί να τοποθετηθεί ένα μικροσκοπικό τσιπάκι, το οποίο με τη βοήθεια μιας μικρής μπαταρίας θα αλλάζει το κείμενο και την εικόνα πάνω στο κουτάκι, παρέχοντας έτσι ζωντανό διαφημιστικό χώρο!



Ενα ηλεκτρονικά φορτισμένο μολύβι μπορεί να περιστρέψει τα σφαιρίδια του ηλεκτρονικού χαρτιού και να μας επιτρέψει να κρατάμε χειρόγραφες σημειώσεις!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ελπίζουμε κι ευχόμαστε οι ερευνητές και των δύο εργαστηρίων να τελειοποιήσουν σύντομα την τεχνολογία που χρειάζεται για να μπει σε μαζική παραγωγή το ηλεκτρονικό χαρτί. Ηδη αρκετές εταιρείες έχουν εκδηλώσει έντονο ενδιαφέρον και μελετούν τις πιθανές εμπορικές εφαρμογές του. Πιστεύουμε ότι με την κατάλληλη χρηματοδότηση, ο καιρός που θα διαβάζουμε την ηλεκτρονική εφημερίδα μας δεν είναι πολύ μακριά. Οσοι αμφιβάλλουν, ας θυμηθούν πού ήταν η τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του Internet πριν από δέκα χρόνια! Η τεχνολογική επανάσταση αλλάζει τον κόσμο γύρω μας με πάρα πολύ γρήγορους ρυθμούς, και το ίδιο ελπίζουμε να ισχύσει και με το ηλεκτρονικό χαρτί... PC



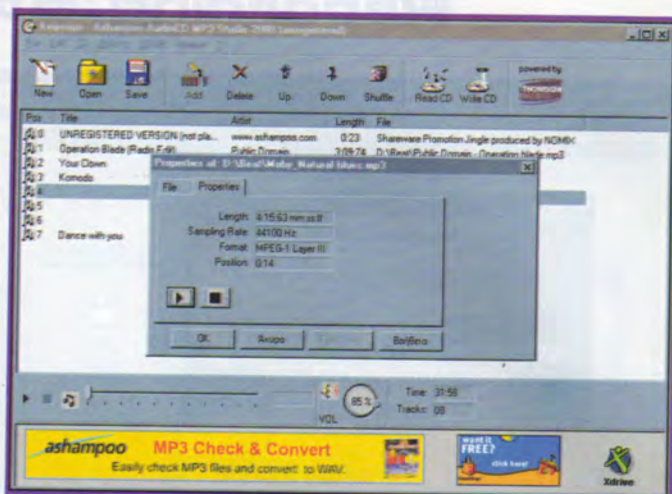
Ashampoo Recording Studios

Εχετε CD Recorder; Ωραία. Εχετε επίσης πάρα πολλά MP3 και θέλετε να τα αποθηκεύσετε σε CDs για να μπορέσετε, επιτέλους, να ελευθερώσετε χώρο από το δίσκο ο οποίος ασφυκτιά; Ακόμα πιο ωραία. Διαθέτετε, όμως, τα κατάλληλα εργαλεία για να οργανώσετε σωστά τη μουσική σας και να την αποθηκεύσετε σε CD, ούτως ώστε να δημιουργήσετε μία αξιοζήλευτη δισκοθήκη; Οχι; Ε, λοιπόν, η γερμανική εταιρεία Ashampoo έρχεται με ένα πακέτο προγραμμάτων για να σας γλιτώσει από τον πονοκέφαλο της αναζήτησης τέτοιων utilities.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr

Ολοι όσοι ασχολούμαστε με την πληροφορική, είτε ερασιτεχνικά, είτε επαγγελματικά, είτε γιατί έτσι μας αρέσει τέλος πάντων, σίγουρα διαθέτουμε έναν σεβαστό αριθμό από αρχεία MP3 αποθηκευμένα στον σκληρό μας δίσκο. Το κακό όμως είναι ότι αυτά τα αρχεία καταλαμβάνουν αρκετά από τα πολύτιμα MB μας. Δεν είναι, όμως, μόνο αυτό. Πολλές φορές θέλουμε τα τραγούδια αυτά να τα ακούμε και από το στερεοφωνικό μας, χωρίς να είμαστε αναγκασμένοι να ανοίγουμε τον υπολογιστή για να ακούσουμε λίγη μουσική (αν και οι αθεράπευτοι κομπιουτεράδες έχουν μονίμως τα συστήματά τους ανοιχτά). Υπάρχουν επίσης περιπτώσεις που θέλουμε από διάφορα


Επιλέγουμε τα MP3 που θέλουμε να εγγράψουμε σε CD.



Μπορούμε να ακούσουμε κάποιο κομμάτι και να δούμε τα Properties του προτού το εγγράψουμε.

audio CDs να εγγράψουμε κάποια τραγούδια σε ένα CD, δημιουργώντας έτσι μία προσωπική συλλογή.

Για να τα επιτύχουμε όλα αυτά, πρέπει να ακολουθήσουμε μία διαδικασία, όπως να μετατραπούν τα audio CDs αρχεία σε wav ή MP3 ή να φτιάξουμε μία playlist από MP3 και να τα εγγράψουμε/μετατρέψουμε κατευθείαν σε CD ήχου. Έτσι, χρειαζόμαστε, καταρχήν, ένα recorder και κάποια προγράμματα, όπως τα recording studios και music converters.

Μη λουστείτε... μετατρέψτε!

Η γερμανική εταιρεία Ashampoo έχει κυκλοφορήσει τρία προγραμματάκια, τα οποία είναι ιδανικά για αυτή τη δουλειά. Τα utilities αυτά δεν είναι άλλα από τα AudioCD MP3 Studio 2000, CD Recording Studio 2.0 και Ashampoo Check & Convert. Για να δούμε, λοιπόν, τι έφτιαξαν οι φίλοι μας οι Γερμανοί, ξεκινώντας από το AudioCD MP3 Studio 2000.

AUDIOCD MP3 STUDIO 2000

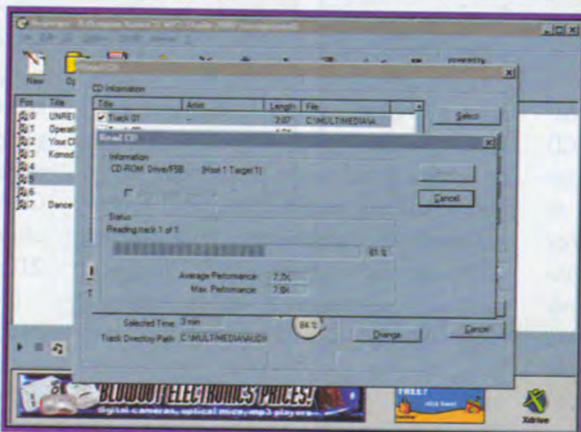
Το AudioCD MP3 Studio 2000 είναι ένα από τα πλέον χρήσιμα προγράμματα, αφού η κύρια εργασία του είναι να εγγράφει τα MP3 κατευθείαν σε audio CD, μετατρέποντάς τα σε αρχεία audio CD. Συνεπώς, μόλις ολοκληρωθεί η εγγραφή, θα έχετε ένα CD έτοιμο να παίξει στο στερεοφωνικό σας ή στο discman σας.

Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Ξεκινώντας το πρόγραμμα και εφόσον είστε συνδεδεμένοι με το Διαδίκτυο, σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε δωρεάν registration στον CDDB server. Το CDDB (www.cddb.com) δεν είναι τίποτε άλλο από μία on-line βάση δεδομένων, η οποία περιέχει πληροφορίες, όπως ονόματα άλμπουμ, καλλιτεχνών, τίτλους τραγουδιών, όλες σε text μορφή. Κάθε φορά που συνδέεστε στους CDDB servers και τοποθετείτε το μουσικό CD σας στον CDDB enabled player, τον οποίο μπορείτε να κατεβάσετε από το site του CDDB, ο τελευταίος συνδέεται με τους servers, διαβάζει το CD και κατεβάζει τις απαραίτητες πληροφορίες γι' αυτό. Έτσι, στον player σας εμφανίζονται ο τίτλος του τραγουδιού, το όνομα του άλμπουμ και του καλλιτέχνη, κάτι που δεν γινόταν όταν απλώς τοποθετούσατε το CD σε κάποιον άλλον player. Το AudioCD MP3 Studio 2000, εφόσον κάνετε registration, σας δίνει αυτήν τη δυνατότητα.

Το interface του προγράμματος είναι ιδιαίτερα απλό και δεν θα συναντήσετε καμία δυσκολία στο να βρείτε τα features του. Για να κάνετε την εγγραφή των MP3 αρχείων, αρκεί να πατήσετε το κουμπάκι Add και να αρχίσετε να επιλέγετε ένα ένα τα τραγούδια. Στο κάτω μέρος της οθόνης αναγράφεται ο χώρος που έχει καταληφθεί και πόσος υπολείπεται μέχρι να γεμίσει το δισκάκι. Μόλις ετοιμάσετε τη λίστα σας, δεν σας μένει πλέον τίποτε άλλο από το να επιλέξετε το Write CD. Αμέσως θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο με τις επιλογές που μπορείτε να δώσετε, όπως σε τι ταχύτητα θα γίνει η εγγραφή, αν θα το κάνετε Disc At Once (DAO, το οποίο αν ενεργοποιήσετε, δεν θα υπάρχουν παύσεις μεταξύ των κομματιών) ή αν θέλετε να κάνετε normalization προτού προχωρήσετε στην εγγραφή. Για εκείνους που δεν γνωρίζουν, ενεργοποιώντας την τελευταία επιλογή, η ένταση των τραγουδιών ρυθμίζεται έτσι ώστε όλα τα τραγούδια να ακούγονται το ίδιο. Επιπροσθέτως, το πρόγραμμα αναγνωρίζει πληθώρα από CD-Writers και μάλιστα "γνωρίζει" τη μέγιστη ταχύτητα εγγραφής του recorder σας.

Επίσης, μόλις διαμορφώσετε την playlist προς εγγραφή, μπορείτε να την αποθηκεύσετε και για μελλοντικά αντίγραφα ή ακόμα και να την κάνετε export σε txt, rtf και html μορφή. Φυσικά, όταν εισαγάγετε κάποια τραγούδια στην playlist, μπορείτε να τα ακούσετε προτού τα γράψετε ή με την επιλογή Shuffle να τα τοποθετήσετε σε τυχαία σειρά. Αν θέλετε να μετακινήσετε κάποιο κομμάτι οι επιλογές Move Up/Down είναι στη διάθεσή σας. Ακόμα, μπορείτε τα MP3 της playlist να τα μετατρέψετε σε wav, αν και δεν υπάρχει λόγος να κάνετε κάτι τέτοιο.

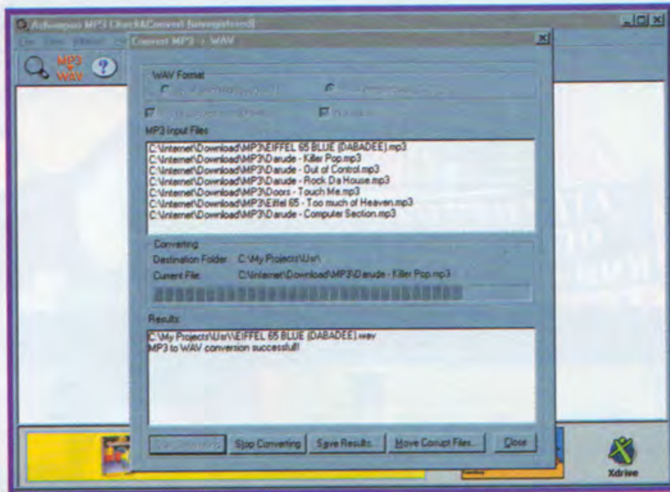
Μία άλλη πολύ καλή δυνατότητα του



Μπορούμε να ελέγξουμε ένα audio CD με τη μέθοδο READ CD.

Ashampoo
Recording Studios


Επιλογή των MP3 που θέλουμε να ελέγξουμε.


Μετατροπή των MP3 σε wav.

AudioCD MP3 Studio 2000 είναι ότι μπορεί να διαβάσει ένα audio CD μέσα από την επιλογή Read CD και να το κάνει extract σε wav αρχείο. Μάλιστα μπορεί να το συμπιέσει σε βαθμό 1:4 και να σας γλιτώσει κάποιο χώρο από το δίσκο, χωρίς ωστόσο να μειώνεται στο παραμικρό η ποιότητα. Ετσι, αργότερα μπορείτε να εισαγάγετε τα extracted wav αρχεία στην playlist και να τα τοποθετήσετε σε ένα καινούριο CD. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία μπορείτε να πάρετε CDDB entry και να κατεβούν τα στοιχεία από τον server, αφού κατά τη διάρκεια του read δεν σας δείχνει ούτε τίτλους τραγουδιών ούτε ονόματα καλλιτεχνών κ.λπ. Βέβαια, ο server διαβάζει, με επιτυχία, αυθεντικά CDs. Αντίθετα τα αντίγραφα συνήθως δεν μπορεί να τα διαβάσει.

Το AudioCD MP3 Studio 2000 είναι ένα εξαιρετικό, σε γενικές γραμμές, εργαλείο μέσω του οποίου μπορείτε να δημιουργήσετε και να διαχειριστείτε μία playlist και τη γράψετε κατευθείαν σε ένα audio CD. Το πρόγραμμα είναι λειτουργικό και εύκολο στη χρήση του και ίσως αποτελεί μία από τις ιδανικότερες και πιο ολοκληρωμένες λύσεις για την απευθείας εγγραφή MP3 και wav σε audio CDs.

ASHAMPOO MP3 CHECK & CONVERT

Το MP3 Check & Convert θα μπορούσε κάλλιστα να αποτελέσει συμπλήρωμα του AudioCD MP3 Studio 2000. Τούτο διότι το πρόγραμμα αυτό μπορεί να αναλύσει και να ελέγξει τα αρχεία MP3 για τυχόν προβλήματα ή για το αν είναι corrupted. Σε πολλές περιπτώσεις, μάλιστα, μπορεί να διορθώσει τα προβλήματα αυτά. Με αυτόν τον τρόπο τα MP3 σας θα είναι "καθαρά" αλλά, το κυριότερο, δεν θα έχετε προβλήματα κατά την εγγραφή. Ορισμένα corrupted MP3 μπορεί ακόμα και να κάψουν το CD, κάτι βέβαια που δεν θέλουμε να γίνει, μια και δεν έχουμε την πολυτέλεια να πετάμε δισκάκια στα σκουπίδια.

Πέραν όμως του ελέγχου για προβληματικά MP3 αρχεία, μπορείτε να κάνετε μετατροπή των MP3 σε wav. Και εδώ έχετε τη δυνατότητα να κάνετε convert σε κλίμακα 1:4, γλιτώνοντας έτσι πολύτιμο χώρο, χωρίς να χάνετε σε ποιότητα. Για παράδειγμα, αν ένα MP3 μεγέθους 4,5MB το μετατρέψετε σε uncompressed wav, τότε θα καταλάβει στο δίσκο περίπου 50MB. Αν όμως κάνετε τη μετατροπή σε συμπίεση 1:4, τότε το ίδιο αρχείο θα καταλάβει στο δίσκο περίπου 12MB. Επίσης, ένα από τα δυνατά σημεία του MP3 Check & Convert είναι ότι μπορεί κατά τη μετατροπή να αφαιρέσει τα στοιχεία εκείνα που καθιστούν corrupted ένα MP3 αρχείο. Ετσι, μπορείτε με ήσυχο το κεφάλι να εντάξετε σε κάποια playlist ή, ακόμα καλύτερα, στο AudioCD MP3 Studio 2000 το wav που μόλις έχετε μετατρέψει.

Το interface του προγράμματος είναι εξαιρετικά απλό. Οι κύριες επιλογές του είναι δύο. Η πρώτη είναι η Analyze, μέσω της οποίας επιλέγετε όσα MP3 θέλετε και ελέγχετε αν έχουν προβλήματα. Αν έχουν, τότε μπορείτε να τα διορθώσετε πατώντας το κουμπί Move Corrupted Files.

Η δεύτερη επιλογή, η MP3 to WAV, μετατρέπει τα MP3 αρχεία σε wav. Κατά τη μετατροπή έχετε τη δυνατότητα να μετατρέψετε τα αρχεία σε uncompressed wav ή σε compressed 1:4 wav, να ορίσετε να γίνει ταυτόχρονα normalization και να προσπαθήσει το πρόγραμμα να μετατρέψει τυχόν corrupted MP3. Τέλος, μετά το πέρας της μετατροπής και εφόσον υπάρχουν πλέον corrupted wavs, πάλι με το κουμπί Move Corrupted Files διορθώνετε τα προβλήματα στο αρχείο.

Το MP3 Check & Convert είναι ένα απλό, αλλά χρήσιμο και λειτουργικό utility, με τη βοήθεια του οποίου μπορείτε να οργανώσετε καλύτερα τα μουσικά κομμάτια σας για τη χωρίς προβλήματα εισαγωγή και εγγραφή τους σε CD. Επίσης, με τη δυνατότητα συμπίεσης 1:4 γλιτώνετε αρκετό χώρο στο δίσκο.

CD RECORDING STUDIO 2.0

Οπως αφήνει να εννοηθεί και ο τίτλος του προγράμματος, αποτελεί ένα εργαλείο για αντιγραφές CDs. Οι δυνατότητες που προσφέρει είναι αρκετές. Συγκεκριμένα, πέραν της δημιουργίας data και audio CDs, μπορείτε να δημιουργήσετε υβριδικά CDs (data/audio), backups από το δίσκο ή image files και στη συνέχεια να τα εγγράψετε σε CD. Βέβαια, θα αντιτείνετε πως τα περισσότερα, αν όχι όλα τα αντιγραφικά προγράμματα, κάνουν αυτή τη δουλειά. Δεν θα διαφωνήσω, αλλά το CD Recording Studio 2.0 μπορεί επίσης να οργανώσει τα MP3 σας έτσι ώστε να παίζουν σωστά σε φορητούς MP3 players.

Πέραν αυτών, όμως, μπορείτε να προσθέσετε νέα δεδομένα σε CDs στα οποία έχετε αφήσει ανοιχτά sessions ή, αν έχετε CD-R/W (CD Re-Writable), να διαγράψετε και να επαναχρησιμοποιήσετε ένα CD. Ενα επίσης εξαιρετικό feature του προγράμματος είναι ότι μπορείτε να εισαγάγετε και αρχεία m3u (δηλαδή playlist που έχετε φτιάξει από το Winamp). Ετσι, ανιχνεύονται τα τραγούδια που περιλαμβάνει το αρχείο και, φυσικά, μπορείτε να τα γράψετε σε CD. Με άλλα λόγια, αν έχετε φτιάξει μία playlist μέσα από το Winamp, το CD Recording Studio 2.0 θα εγγράψει σε CD όλα τα τραγούδια της.

Ενα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα της εφαρμογής είναι ότι απενεργοποιεί αυτόματα τον screensaver, αν τυχόν έχετε κάποιον ενεργοποιημένο. Πρόκειται για ένα feature σημαντικό, αφού αν έχετε ξεχάσει να απενεργοποιήσετε τον screensaver και ενώ γράφετε το CD

ενεργοποιηθεί, μπορεί να σας κάψει το δισκάκι.

Το interface του προγράμματος κινείται στη λογική drag and drop. Με το που ξεκινά, έχει δύο ανοιχτά παράθυρα, τα Templates και Project. Το παράθυρο Templates περιλαμβάνει τα: Directory, Audio Track, ISO Track και Image. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να γράψετε ένα ISO CD, δεν έχετε παρά να κάνετε Drag το ISO Track στο Project. Εν συνεχεία πατάτε το κουμπάκι Drives στην toolbar που υπάρχει στο άνω μέρος της οθόνης. Από εκεί επιλέγετε τα δεδομένα που έχετε στο δίσκο σας και πάλι με τη λογική του drag'n'drop τα σύρετε πάνω στο ISO Track μέσα στο παραθυράκι Project. Στη συνέχεια απλώς πατάτε το κουμπί Write από την toolbar. Αν θέλετε τα ίδια δεδομένα να τα ξαναγράψετε αργότερα, δεν έχετε παρά να σώσετε το Project ούτως ώστε να μην επαναλάβετε την ίδια διαδικασία.

Ως μειονέκτημα του προγράμματος βρήκα τη διαδικασία εγγραφής ενός audio CD, αφού το πρόγραμμα δεν δίνει τη δυνατότητα εγγραφής on the fly. Με άλλα λόγια, πρέπει να βάλετε το CD στο recorder, το πρόγραμμα να διαβάσει το δισκάκι και εν συνεχεία να κάνει extract τα κομμάτια στο δίσκο υπό μορφή wav. Μόλις ολοκληρωθεί αυτό, γράφετε τα wav σε νέο CD και αυτά μετατρέπονται αυτόματα σε CD audio αρχεία. Φυσικά, μπορείτε να κάνετε image έναν κατάλογο στο δίσκο ή ένα άλλο CD, για να μπορείτε να κάνετε εγγραφές από εκεί, καθώς έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στη δημιουργία υβριδικών CDs, δηλαδή CDs που περιέχουν data tracks και audio tracks. Αλλά αυτή είναι μία διαδικασία που απαιτεί κάποια προσοχή, διότι αν δεν την κάνετε σωστά, υπάρχει περίπτωση να κάψετε το δισκάκι.

Στα θετικά του CD Recording Studio 2.0 πρέπει να συμπεριληφθεί το γεγονός ότι περιλαμβάνει 600 drivers για CD-Writers, συνεπώς υπάρχει πολύ μεγάλη πιθανότητα να περιλαμβάνει τους drivers για το δικό σας μηχάνημα. Αν όχι, τότε πείτε μας 43 νούμερα από το 1 έως το 49 (για να παίξουμε αυτά που δεν είπατε στο ΛΟΤΤΟ!).

Το CD Recording Studio 2.0 αποτελεί μία από τις πλέον ολοκληρωμένες και φθηνές λύσεις για εγγραφές. Πέραν από τα στάνταρ features, που περιλαμβάνονται σε όλα τα recording tools που σέβονται τον εαυτό τους, θα βρείτε και μερικά άλλα ιδιαιτέρως χρήσιμα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

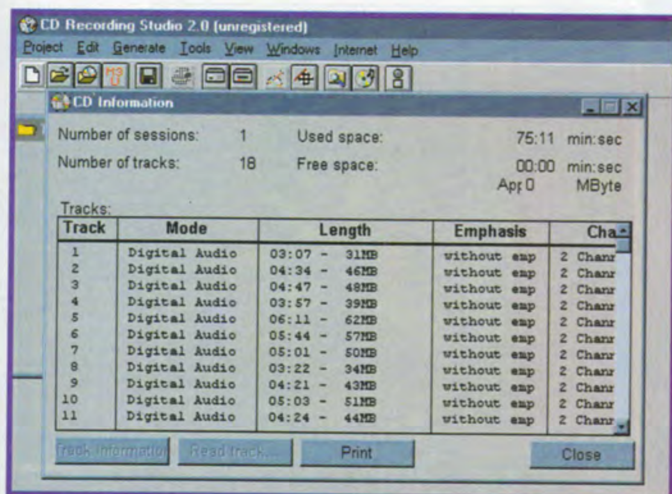
Τα τρία utilities της γερμανικής Ashampoo λύνουν τα χέρια στους χρήστες. Το μεν AudioCD MP3 Studio 2000 είναι ένα από τα πιο εύχρηστα προγράμματα για τη δημιουργία audio CDs κατευθείαν από MP3 format, ενώ το MP3 Check & Convert μπορεί να ελέγξει αν υπάρχουν προβληματικά MP3 και σε πολλές περιπτώσεις να τα διορθώσει. Ακόμη μπορεί να κάνει πολύ αποτελεσματική μετατροπή από MP3 σε wav και μάλιστα με μεγάλο ποσοστό συμπίεσης, χωρίς απώλεια ποιότητας. Τέλος, το CD Recording Studio 2.0 είναι ένα από τα πλέον ολοκληρωμένα πακέτα αντιγραφής. Μπορείτε να φτιάξετε audio CDs, data CDs, να οργανώσετε τα MP3 σας έτσι ώστε να μπορούν να μπουν σε portable MP3 players, απενεργοποιεί αυτόματα τους screensavers για την αποτροπή καταστροφής του CD και γενικά είναι ένα πρόγραμμα, το οποίο δεν πρέπει να λείπει από το δίσκο σας.

PC

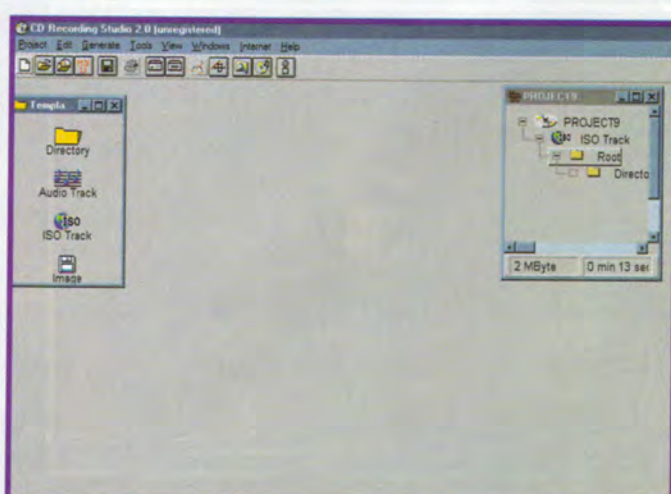
ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΓΙΑ ΤΑ ΥΒΡΙΔΙΚΑ CDs



Ενα από τα χρήσιμα features του CD Recording Studio είναι η εύκολη δημιουργία υβριδικών CDs, δηλαδή CDs που περιλαμβάνουν τόσο data tracks όσο και audio tracks. Εκείνο που πρέπει να προσέξετε είναι η σειρά με την οποία θα τα τοποθετήσετε. Η διαδικασία είναι απλή: Πρώτα βάζετε στο project ένα ISO track με τα data και ακριβώς κάτω το ή τα audio tracks. Ετσι, θα αποφύγετε πιθανή αχρήστευση του CD. Βέβαια, για να είστε 100% σίγουροι, κάνετε και ένα defragment στο σκληρό δίσκο.



Αν πατήσετε το CD Info, σας εμφανίζει τις πληροφορίες του CD.



Δημιουργία ενός ISO CD.

Game Club

Point System



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96–100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Beacon Multimedia, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ.: 6595630
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200
- Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974



76 **Quake III: Team Arena**
Δώστε άλλο... Βάθος στο Quake III.



82 **F1 Manager**
Μία διαφορετική προσέγγιση του κόσμου της Fomula 1.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
4x4 EVOLUTION	134	81%
BATTLE ISLE IV: THE ANDOSIA WAR	135	86%
BATTLESHIP 2	136	90%
BLAIR WITCH vol. 2	134	90%
CIVILIZATION: CALL TO POWER 2	136	89%
CLASSIC BOARD GAMES	136	85%
CLEOPATRA: QUEEN OF THE NILE	135	86%
COLIN McRAE RALLY 2.0	135	89%
CULTURES	135	85%
DIRTY TRACK RACING	134	59%
DIRTY TRACK RACING SPRINT CARS	134	61%
DRACULA 2	134	97%
FAR GATE	135	94%
GIANTS	136	93%
HITMAN: CODENAME 47	136	93%
HOGS OF WAR	136	80%
INSANE	136	96%
JETFIGHTER IV	134	78%
LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASSASSIN	134	91%
LOUVRE: THE FINAL CURSE	135	92%
MICROSOFT CASINO	135	92%
MOTOCROSS MANIA	134	92%
NO ONE LIVES FOREVER	136	89%
REAL MYST	135	98%
RESIDENT EVIL 3	136	86%
RIDDLE OF THE SPHINX	136	98%
SACRIFICE	135	94%
STARSHIP TROOPERS	134	87%
STUPID INVADERS	136	90%
SUDDEN STRIKE	135	80%
TOMB RAIDER CHRONICLES	134	85%
WARM UP	135	70%
Ο ΧΡΥΣΟΣ ΙΠΠΟΤΗΣ	135	80%



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Έτσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



118 **Sheep**
Ενας τίτλος στα χνάρια των Lemmings.



114 **Project IGI**
Είστε έτοιμοι να... μπείτε μέσα;



88 **Oni**
Αρμονικός συνδυασμός ένοπλης και μη μάχης.



106 **The Mummy**
Προσοχή: Ο Imhotep ξύπνησε και σας κυνηγά.

QUAKE III: TEAM ARENA

Η κυριαρχία του Quake III και η υπεροχή του έναντι των άλλων FPS βασίζεται κυρίως στο on-line τμήμα του παιχνιδιού, εκεί δηλαδή όπου βρίσκεται η πραγματική δράση για τα περισσότερα παιχνίδια. Το Unreal Tournament, ο μοναδικός αξιόλογος ανταγωνιστής του Quake III: Arena, δεν άντεξε πολύ τον ανταγωνισμό και λύγισε, γεγονός που αποδεικνύεται περίτρανα από τον αριθμό των παικτών που ασχολούνται ακόμα με τα δύο παιχνίδια. Το νέο δημιούργημα της id, το Quake III: Team Arena, δεν έρχεται να αντικαταστήσει το Quake III: Arena, αλλά να προσθέσει πολλά νέα στοιχεία. Πλέον το Quake III μεταμορφώνεται στο απόλυτο FPS on-line game.

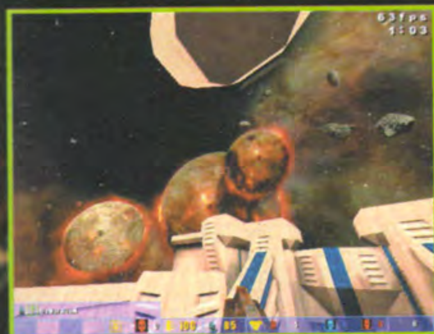
ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ID SOFTWARE/ACTIVISION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Quake III: Arena, Pentium II 300, CD-ROM 4x, 64MB RAM, 400MB στο σκληρό δίσκο, 16MB κάρτα γραφικών, Windows 95/98/ME/2000/N.T 4.0

Προμηθεύτηκα το Quake III: Team Arena περίπου έναν μήνα μετά την κυκλοφορία του από τα καταστήματα του Sydney. Ναι, καλά διαβάσατε, του Sydney της Αυστραλίας, αφού τους τελευταίους δύο μήνες εκπέμπω από εκεί. Αυτό που μου έκανε τρομερή εντύπωση ήταν η πολύ χαμηλή τιμή του παιχνιδιού. Πριν από ένα μήνα είχα αγοράσει το Giant's Citizen Kabuto και το Sacrifice από το Sydney και διαπίστωσα ότι τα νέα παιχνίδια είναι πολύ ακριβά στην Αυστραλία. Συγκρίνοντας με τις ελληνικές τιμές, ανακάλυψα ότι είχα πληρώσει γι' αυτά τα δύο παιχνίδια 40.000 δρχ.(!), ενώ αν τα αγόραζα στην Ελλάδα θα έδινα κάτι παραπάνω από 20.000 δρχ. Ετσι, λοιπόν, όταν είδα ότι το Quake III: Team Arena στοίχιζε περίπου 6.000 δραχμές ...καράφλιασα! Το άρπαξα επί τόπου (εδώ που τα λέμε και ακριβότερο να ήταν πάλι θα το άρπαζα) και άρχισα να τρέχω προς το ταμείο. Βέβαια, μόλις έφτασα εκεί συνειδητοποίησα ότι είχα ξεχάσει να φέρω από την Αθήνα το Quake III: Arena. Ετσι, το αγόρασα και αυτό, αφού είναι γνωστό ότι τα expansions δεν παίζουν ποτέ χωρίς το original. Εχοντας, λοιπόν, τα δύο παιχνίδια παραμάσχαλα έφτασα στο σπίτι (της θείας μου). Κάθισα στον PIII 800, με τα 256RAM και τον 40GB σκληρό (είδατε φτώχια η θεία;) και άρχισα τα installations. Δώσ' του μία το Quake III Arena στο σκληρό και στο καπάκι πάρε και το Quake III: Team Arena. Το τι έγινε όταν άρχισα να παίζω το Team Arena δεν λέγεται. Ηχεία στο full και δώσ' του frags και εκρήξεις στο full. Κουβάδες με αίματα να χύνονται από την οθόνη και εγώ να έχω κολλημένα τα χέρια μου στο πληκτρολόγιο και το mouse, αρνούμενος να πάω και στην τουαλέτα ακόμα. (Κάπου εδώ το άρθρο διακόπτεται και ο εθισμένος συντάκτης θα επιστρέψει σε λίγο δριμύτερος, ύστερα από ακόμη μία οκτάωρη αναμέτρηση στο Team Arena.)



In a galaxy far far away...



Στις πίστες του Team Arena, κάτω από το σημείο όπου υπάρχει όπλο, βρίσκεται ένα κυκλικό σύμβολο.

Εμ... πού είχα μείνει; Α, ναι... Μπαμ-Μπουμ, Αουτς!! DIE. Οπα, λάθος, πάμε πάλι από την αρχή. Στον πρόλογο του άρθρου αυτού, αναφέρομαι με σκληρά λόγια στο Unreal Tournament. Δεν θέλω να με παρεξηγήσουν οι φανατικοί του συγκεκριμένου τίτλου, καθώς έχω ασχοληθεί με το συγκεκριμένο παιχνίδι ΠΑΡΑ πολλές φορές. Το Unreal Tournament πιστεύω ότι έχει καλύτερα γραφικά από το Quake III: Arena, μεγαλύτερη ποικιλία από όπλα και πολύ καλύτερο multiplayer όσον αφορά στις team based on-line παρτίδες (δηλαδή όχι τα 1 vs 1). Εκεί όπου υστερεί, όμως, είναι στη δράση. Το Quake III: Arena, από την άλλη, έχει ασύλληπτη ένταση και ταχύτητα, αρκετά καλά γραφικά (ελαφρώς υποδεέστερα του ανταγωνιστή του), λιγότερα αλλά πιο προσεγμένα όπλα, ωραία power ups και φοβερές πίστες. Ετσι, το Quake III: Arena κυριαρχεί στα Deathmatches (μονομαχίες), αλλά δεν έχει τόση πλάκα στα team based παιχνίδια.

Τις ανωτέρω διαπιστώσεις φαίνεται ότι έκανε και η id Software, δημιουργός των Doom I, II και Quake, γι' αυτό αποφάσισε ότι ήταν καιρός να απευθυνθεί σε ένα μεγαλύτερο κοινό, το οποίο ναι μεν αρέσκεται στα on-line FPS, αλλά δεν "γουστάρει" και τόσο τις μονομαχίες. Ετσι, λοιπόν, δημιούργησε το Quake III: Team Arena. Από τον τίτλο και μόνο γίνεται κατανοητός ο προσανατολισμός του παιχνιδιού. Το αναφέρει ξεκάθαρα, "TEAM". Το ζητούμενο τώρα είναι κατά πόσο η id θα μπορέσει να πετύχει το σκοπό της και να "κλέψει" παίκτες από τα άλλα, πιο team based on-line FPS (λέγε με Unreal Tournament και Counter-strike).

TEAM ARENA GAMES

Στη συνέχεια θα σας παρουσιάσω όλα τα είδη παρτίδων που μπορείτε να παίξετε στο Quake III: Team Arena. Συνολικά είναι έξι και δεν πρόκειται να σας αφήσουν να ξεκολλήσετε από το παιχνίδι.

Capture the Flag

Στο Capture The Flag, ή CTF εν συντομία, οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες (Blue και Red). Κάθε ομάδα έχει τη δική της βάση, στην οποία υπάρχει η σημαία της ομάδας με το αντίστοιχο χρώμα. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να κλέψει την αντίπαλη σημαία και να τη φέρει στη βάση της, ενώ η δική της σημαία είναι ακόμα στη θέση της. Κάθε φορά που ένας παίκτης περνάει πάνω από την αντίπαλη σημαία, την παίρνει (στο Quake III: Arena η σημαία φαίνεται πάνω από το κεφάλι του χαρακτήρα, ενώ στο Quake III: Team Arena την κρατάει στο χέρι του), ενώ όποτε περνάει πάνω από τη δική του σημαία, αυτομάτως η σημαία του επιστρέφει στη βάση του (εκτός αν ήδη βρίσκεται στη βάση του). Τέλος, εάν κάποιος ενώ έχει την αντίπαλη σημαία πεθάνει, η σημαία πέφτει στο σημείο όπου πέθανε ο χαρακτήρας και μπορεί κάποιος άλλος παίκτης να την αποκτήσει. Αυτοί είναι οι απλοί κανόνες της πιο διάσημης team based παρτίδας στα First Person Shooter.

One Flag CTF

Πρόκειται για μία διαφοροποίηση του απλού CTF. Κάθε ομάδα έχει τη βάση της, αλλά μόνο μία σημαία βρίσκεται στο κέντρο της πίστας. Για να σκοράρει μία ομάδα, πρέπει να πάρει τη σημαία και να την επιστρέψει στη βάση της αντίπαλης ομάδας! Μοιάζει αρκετά με το κλασικό CTF, αλλά οι διαφοροποιήσεις στη στρατηγική είναι πολλές. Καταρχήν, δεν υπάρχει άμυνα και επίθεση και η εξέλιξη εξαρτάται καθαρά από ποια ομάδα έχει τη σημαία. Οι παίκτες πρέπει να περιπλανώνται στην πίστα και να μην περιμένουν σε ένα σημείο. Η επίθεση και η άμυνα (της βάσης) εξαρτώνται από την κατοχή της σημαίας και στο One Flag CTF πολύ σημαντική είναι η υποστήριξη των συμπαικτών. Αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι θα μπορούσα να πω.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Νέα όπλα, πίστες, power ups, μοντέλα και, φυσικά, 4 νέα είδη multiplayer. Φοβερή ανανέωση στο παιχνίδι.
- Καλύτερα γραφικά και ευκολότερος χειρισμός.
- Το multiplayer γίνεται πιο ισορροπημένο από άποψη δυναμικότητας παικτών και πολύ πιο ενδιαφέρον. Ακόμα και ο Fatality να είστε (πρακτικά ο καλύτερος Quake III παίκτης στον κόσμο) θα σας πάρουν frags, και σε αυτό συντελούν τα νέα power ups και όπλα.

Αρνητικά

- Το μοναδικό αρνητικό στοιχείο που βρήκα είναι η μείωση της απόδοσης του παιχνιδιού εν συγκρίσει με τον προκάτοχό του. Σημαντική μείωση στα frames, ειδικά όταν βάζετε full γραφικά.



ΤΑ ΝΕΑ ΟΠΛΑ

Τα καινούρια όπλα που εισάγει το Team Arena είναι ουσιαστικά τρία, αλλά αλλαγές έχουν γίνει και στα παλαιότερα. Το Rail Gun, για παράδειγμα, έχει πιο αργή ταχύτητα ριπής. Επιπλέον το manual αναφέρει ότι το Slug που εκτοξεύεται από το Rail έχει ένα μέγιστο βεληνεκές (δεν το παρατήρησα εγώ αυτό). Επίσης, παρατήρησα ότι το Rocket Launcher κάνει μεγαλύτερη ζημιά. Δεν το είδα πουθενά αλλού, όμως, οπότε σας το αναφέρω με επιφύλαξη. Οι αλλαγές που προανέφερα έχουν περάσει και στο Quake III: Arena με το νέο patch 1.27g.



CHAIN-GUN

Το Chain-Gun είναι άλλη μία μορφή του Mini-Gun από το Quake II. Παίρνει τα πρωτεία στο Quake III, αφού όσον αφορά στην ταχύτητα ριπής είναι ΑΠΙΑΣΤΟ. Βέβαια, αυτή η ταχύτητα κοστίζει σε Ammo (πυρομαχικά), καθώς τελειώνουν στο άψε σβήσε. Το όπλο αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί άνετα από παίκτες που δεν έχουν καλή ευστοχία, αρκεί να το έχουν γεμάτο Ammo και να ξέρουν πού να βρουν περισσότερα όταν εξαντλήσουν αυτό που έχουν. Στα χέρια ενός έμπειρου παίκτη το εν λόγω όπλο τον μεταμορφώνει στο "Χάρο που βγήκε παγανιά".

Πυρομαχικα Οπλου	80
Πυρομαχικα Pack	100
Μεγιστη Ποσοτητα Πυρομαχικων	200



NAIL-GUN

Το Nail-Gun κάνει την επιστροφή του στο Quake III, εξαπολύοντας όμως σποραδικά πυρά, όπως η ShotGun (καραμπίνα). Ο ρυθμός βολών είναι σχετικά αργός (λίγο πιο αργός από το Rocket Launcher) και τα καρφιά που πετάγονται από την κάννη του όπλου θανατηφόρα. Το Nail-Gun δεν είναι η καλύτερη επιλογή όταν έχετε έναν αντίπαλο μπροστά σας. Οταν, όμως, υπάρχουν δύο η περισσότεροι αντίπαλοι στην ίδια περιοχή, το όπλο αυτό αποδίδει τα μέγιστα. Δεν θα βρεθεί καμία χρήση του όπλου αυτού σε Deathmatch.

Πυρομαχικα Οπλου	10
Πυρομαχικα Pack	20
Μεγιστη Ποσοτητα Πυρομαχικων	200



PROX LAUNCHER

Οπως και το Mine Launcher, εκτοξεύει μικρές νάρκες (Proximity Mines), οι οποίες προσκολλώνται σε όποια επιφάνεια συναντήσουν (ταβάνι, τοίχο, ακόμα και σε αντίπαλο). Από τη στιγμή που μια νάρκη κολλήσει σε μια επιφάνεια, περιμένει κάποιον αντίπαλο για να εκραγεί. Εάν δεν περάσει κάποιος αντίπαλος, τότε σε είκοσι δευτερόλεπτα από τη στιγμή που θα προσκολληθεί κάπου, ανατινάσσεται. Στην περίπτωση, τώρα, που η νάρκη έχει κολλήσει στον αντίπαλο, τότε ο αντίπαλος μέσα σε δέκα δευτερόλεπτα ανατινάσσεται.

Πυρομαχικα Οπλου	5
Πυρομαχικα Pack	100
Μεγιστη Ποσοτητα Πυρομαχικων	200

Harvester

Οι ρίζες του Harvester προέρχονται από το mod Headhunters για το Quake II, απ' όπου πρέπει να έχουν εμπνευστεί αυτό το νέο είδος παιχνιδιού. Εχουμε δύο ομάδες (Red και Blue), οι οποίες έχουν από μία βάση. Στο κέντρο της πίστας υπάρχει ένας οβελίσκος, όπου εμφανίζονται τα κρανία των νεκρών παικτών, τα οποία έχουν χρώματα ανάλογα με τον παίκτη που πέθανε. Εάν, για παράδειγμα, πέθανε κάποιος παίκτης από την κόκκινη ομάδα, τότε ένα κόκκινο κρανίο θα εμφανιστεί στον οβελίσκο. Οσο περισσότεροι παίκτες πεθαίνουν τόσο περισσότερα κρανία αντίστοιχου χρώματος εμφανίζονται. Κάθε φορά που ένας παίκτης περνάει από τον οβελίσκο, αυτόματα μαζεύει τα κρανία των αντιπάλων και εξαφανίζει τα κρανία της δικής του ομάδας. Αφού πάρει ένας χαρακτήρας τα κρανία της αντίπαλης ομάδας, πρέπει να τα πάει στη βάση της αντίπαλης ομάδας. Για κάθε κρανίο που πάει ο παίκτης στη βάση της αντίπαλης ομάδας, η ομάδα του σκοράρει έναν πόντο. Εάν κάποιος παίκτης μεταφέρει κρανία και πεθάνει, τα κρανία αυτά εξαφανίζονται.

Ακούγεται λίγο περίπλοκο, αλλά έχει απίστευτη πλάκα. Το μόνο κακό είναι ότι για να γίνει ενδιαφέρουσα παρτίδα, απαιτούνται τουλάχιστον οκτώ παίκτες. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η σωστή στρατηγική απαιτεί η ομάδα να χωρίζεται σε τρία γκρουπ, το ένα να σκοτώνει αντιπάλους, το δεύτερο να μαζεύει τις ψυχές από τον οβελίσκο και το τρίτο να προστατεύει τη βάση της ομάδας για να μην έρχονται οι αντίπαλοι και να σκοράρουν. Πράγματι φοβερό το Harvester.



Προσέξτε στο πάτωμα τα σύμβολα που σας δείχνουν πού είναι η βάση κάθε ομάδας.

Team Deathmatch

Το πιο απλό είδος παιχνιδιού. Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες και η ομάδα που θα καταφέρει να σκοτώσει τις περισσότερες φορές τα μέλη της αντίπαλης ομάδας κερδίζει. Για το Team Deathmatch υπάρχουν, τώρα, πολλές νέες πίστες. Σχεδόν όλες οι πίστες του Team Arena κάνουν για Team Deathmatch - ειδικά



τα τρία νέα τεράστια Terrain Maps είναι ό,τι πρέπει. Προσωπικά το Team Deathmatch το έχω βαρεθεί και γι' αυτό προτιμώ μερικά από τα καινούρια modes παιχνιδιού.

Team Tournament

Αυτό το είδος παιχνιδιού είναι γνωστό από το Quake III: Arena. Δύο παίκτες βρίσκονται σε μία μικρή αλλά περίπλοκη πίστα και ο ένας θέλει τον άλλο νεκρό. Εδώ δεν έχουμε καμία σημαντική διαφοροποίηση, πέραν των τεσσάρων νέων maps αποκλειστικά για Team Tournament. Σε αυτό το σημείο, όμως, βρίσκεται και το μεγάλο μου παράπονο. Εντάξει, δέχομαι ότι το Team Arena θέλει να κερδίσει τις καρδιές όλων των φανατικών των FPS, αλλά σεβαστείτε και αυτούς που τους αρέσει το Quake III: Arena. Τι είναι τέσσερις πίστες, βάλτε καμιά δεκαριά να το χαρούμε οι παλιοί, καλοί και φανατικοί. No more comments...

Overload

Τελευταίο και καλύτερο άφησα το Overload. Πάλι έχουμε δύο ομάδες και σκοπός κάθε ομάδας είναι να καταστρέψει το κρανίο της άλλης. Τώρα θα αναρωτιέστε για ποια κρανία μάς μιλάει πάλι αυτός! Βρε, περιμένετε να σας εξηγήσω και μετά φωνάζετε... Λοιπόν, στη βάση κάθε ομάδας υπάρχει ένα αρκετά μεγάλο κρανίο, το οποίο έχει 2.500 hit points. Σκοπός, λοιπόν, κάθε ομάδας είναι να καταστρέψει το αντίπαλο κρανίο. Βέβαια, κάθε κρανίο κάνει Regenerate 15 hit points το δευτερόλεπτο, οπότε δεν πρόκειται για εύκολη δουλειά. Οσο μεγαλύτερη ζημιά έχει δεχτεί ένα κρανίο τόσο πιο κόκκινο είναι το χρώμα του. Αρκετά διασκεδαστικό, καθώς τα πυρά όλων των παικτών στρέφονται προς τα μεγάλα κρανία και όχι προς τους αντιπάλους. Είναι απίστευτα αστείο να βλέπετε έναν επιτιθέμενο να προσπαθεί να κάνει ζημιά στο κρανίο και την αντίπαλη ομάδα να προσπαθεί να τον σκοτώσει. Το Overload ανατρέπει τα δεδομένα και θα σας μάθει πώς να αποφεύγετε τις βολές των αντιπάλων σας. Πολύ γέλιο...

Οπως βλέπετε, το Team Arena έχει μεγάλη ποικιλία και δεν θα αφήσει ασυγκίνητους όσους θέλουν να παίζουν on-line παιχνίδια με πολλούς φίλους τους ταυτόχρονα. Θα μπορούσα να πω ότι κοντράρει πλέον το Unreal Tournament και σε αυτόν τον τομέα, για να μην πω ότι το ξεπερνάει λίγο. Το Quake III ήταν το απόλυτο παιχνίδι όσον αφορά στις μονομαχίες, και τώρα με το Team Arena έχει γίνει κορυφαίο και για team play. Προς το παρόν, είναι ο βασιλιάς των on-line FPS. Γράφω προς το παρόν, διότι σύντομα θα βγει στην αγορά το Tribes 2 το οποίο, από τα trailers και από όσα έχω διαβάσει, υπόσχεται να ξεπεράσει όλους τους ανταγωνιστές του και να θέσει νέα δεδομένα στο χώρο. Βέβαια, όλα αυτά είναι υποθέσεις, οπότε θα περιμένω να δω το ίδιο το παιχνίδι και μετά θα κρίνω. Ως τότε, Quake III Rulez!

Το Quake III: Team Arena θυμίζει Quake III: Arena με γραφικά και επιλογές Unreal Tournament. Πολλά όπλα, αχανείς πίστες, διαφορετικά είδη multiplayer και ένα σωρό καινούρια στοιχεία.

ΝΕΑ POWER UPS

Τα power ups θυμίζουν πολύ τα Runes από το Quake II. Εχουν μόνιμη επίδραση στον παίκτη από τη στιγμή που θα τα αποκτήσει μέχρι τη στιγμή που θα πεθάνει. Δηλαδή το παίρνεις μία φορά και έως ότου να πεθάνεις είσαι συνέχεια υπό την επήρεια του power up (κάτι σαν Quad Damage και Haste δηλαδή, μόνο που δεν έχει περιορισμό σε δευτερόλεπτα). Υπάρχουν όμως δύο μικρά "προβλήματα": Καταρχήν, αφού πάρεις ένα από τα παρακάτω τέσσερα power ups, δεν μπορείς να το ρίξεις για να πάρεις κάποιο άλλο στη θέση του. Το δεύτερο μεγαλύτερο πρόβλημα είναι λίγο πιο περίπλοκο. Σε κάθε πίστα αντιστοιχούν τα ίδια power ups για κάθε ομάδα. Τώρα, εάν κάποιος από την ομάδα έχει ένα από τα power ups, τότε δεν μπορεί να το πάρει άλλος. Για παράδειγμα, εάν κάποιος από τους συμπαίκτες σας πάρει το Ammo Regen που αντιστοιχεί στην ομάδα σας, εσείς δεν μπο-



Τα κόκκινα κρανία πίσω από το χαρακτήρα είναι από τους νεκρούς αντιπάλους σε παρτίδα Harvester.



Τα δύο κόκκινα κρανία τα μεταφέρω στη βάση των αντιπάλων και σκοράρω!!!

ΤΑ ΝΕΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Δύο νέα αντικείμενα κάνουν την εμφάνισή τους στο Quake III: Team Arena. Μπορείτε να πάρετε μόνο ένα αντικείμενο κάθε φορά και να το κρατήσετε μέχρι να το χρησιμοποιήσετε. Μετά μπορείτε να ξαναπάρετε όποιο θέλετε.



INVULNERABILITY

Το απόλυτο power up, με το οποίο θα είστε άτρωτοι. Μόλις το χρησιμοποιήσετε, μια ασημένια σφαίρα θα δημιουργηθεί γύρω σας και κανενός όπλου τα πυρά δεν θα μπορέσουν να σας κάνουν ζημιά για λίγα δευτερόλεπτα. Ενώ οι αντίπαλοι δεν μπορούν να σας ακουμπήσουν, εσείς μπορείτε να επιτίθεστε και να τους θερίζεται. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι, όταν ενεργοποιήσετε το Invulnerabity και για όσα δευτερόλεπτα κρατάει, δεν θα μπορείτε να κινηθείτε στην πίστα, μόνο να περιστρέφεστε για να στοχεύετε.



KAMIKAZE

Από τη στιγμή που πάρει κάποιος χαρακτήρας το Kamikaze, ένα ασημένιο κρανίο θα περιστρέφεται γύρω του. Εάν κάποιος χαρακτήρας ενεργοποιήσει το Kamikaze, τότε θα αυτοκτονήσει προκαλώντας τεράστια έκρηξη (φοβερά εντυπωσιακή), η οποία θα αφήσει ζωντανούς μόνο τους αντιπάλους που έχουν γεμίσει με Health και Armor. Πρόκειται για ένα power up που θα εξοντώσει όλους τους αντιπάλους που συνηθίζουν να πηγαίνουν παρεούλα ή όσους κάθονται τρεις τρεις για την άμυνα της βάσης τους. Παίρνεις μαζί σου πολύ κόσμο, αρκεί να το χρησιμοποιήσεις τη σωστή στιγμή!

ρείτε να το πάρετε. Πρέπει να πάρετε κάποιο άλλο (εάν θέλετε) ή να περιμένετε μέχρι να πεθάνει για να το χάσει και μετά να το πάρετε εσείς (ιδιότροπη-εγωιστική τακτική). Πάμε να δούμε τα τέσσερα νέα power ups, που επιδρούν στον παίκτη μέχρι να σκοτωθεί.



AMMO REGEN

Αυτό το power up θα σας ξαναγεμίσει με πυρομαχικά και επίσης θα αυξήσει την ταχύτητα ριπής όλων των όπλων σας. Είναι αρκετά καλή λύση για όσους προτιμούν την άμυνα, ούτως ώστε να μην αποσπούν την προσοχή τους ψάχνοντας για Ammo.



DOUBLER

Κάτι λιγότερο από Quad Damage. Οσο έχετε αυτό το power up, η ζημιά που θα κάνουν τα όπλα σας στους αντιπάλους θα είναι η διπλάσια της κανονικής! Από τα καλύτερα power ups σε επίθεση και άμυνα. Οποιος το προλάβει, το πρόλαβε.



GUARD

Αυτό το power up σάς κάνει θωρηκτό. Αυτόματα, με το που θα το αποκτήσετε, θα έχετε 200 Armor και Health! Επιπρόσθετα, το Health σας θα κάνει Regenerate πάντα μέχρι το 200. Το Armor δεν γίνεται Regenerate, αλλά μπορείτε να το φτάσετε πάνω από 100 και μετά να μειωθεί. (Χωρίς αυτό το power up, ένας χαρακτήρας που έχει πάνω από 100 Health ή Armor, σιγά σιγά θα μειώνεται όποιο είναι πάνω από το όριο μέχρι να πέσει και πάλι στο 100.)



SCOUT

Αυτός που κατέχει το συγκεκριμένο power up, θα τρέχει σαν να του έχουν βάλει νέφτι στα οπίσθια :). Πολύ απλά (για όσους δεν κατάλαβαν ή δεν ήθελαν να καταλάβουν) θα τρέχετε και θα πυροβολείτε με τη διπλάσια ταχύτητα. Το ελάττωμα του Scout είναι ότι απαγορεύει σε αυτόν που το έχει να φορέσει κάποια πανοπλία (κοινώς Armor).

Διαβάζοντας για πρώτη φορά όλα αυτά τα power ups, τρελάθηκα! Αποκλείεται, σκέφτηκα, να είναι πλέον το παιχνίδι ισορροπημένο και αυτό διότι δίνουν υπερβολικές δυνάμεις για ακαθόριστο χρονικό διάστημα. Ευτυχώς, ήμουν ΤΕΛΕΙΩΣ ΛΑΘΟΣ. Πράγματι, εάν αυτά τα power ups δοθούν σε μία παρτίδα 1 vs 1, τότε το παιχνίδι θα χαλάσει. Ομως αυτά τα power ups θα τα βρείτε μόνο σε team based παρτίδες και δίδονται και στις δύο ομάδες, οπότε έτσι επιτυγχάνεται η ισορροπία και η δυνατότητα σε έναν όχι τόσο καλό παίκτη να σκοτώσει κάποιον σαφέστατα ανώτερό του. Βγάζω, λοιπόν, το καπέλο μου στην id Software.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Ο διαχωρισμός των παιχνιδιών δεν είναι πλέον μόνο Single Player και Multiplayer, αλλά Single Player, Multiplayer και Start Server. Στην πρώτη επιλογή παίζετε μόνοι σας με Bots (δηλαδή χαρακτήρες που χειρίζεται ο υπολογιστής με τα γνωστά επίπεδα δυσκολίας), στη δεύτερη μπορείτε να μπείτε σε κάποιον server για να παίξετε με άλλους ανθρώπους ή φίλους (εδώ έχει προστεθεί και η δυνατότητα να κάνετε μια λίστα με φίλους για να μπορείτε να τους βρίσκετε όταν παίζουν σε κάποιον server - αντιγραφή δηλαδή από το GameSpy) και, τέλος, η επιλογή Start Server σας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξετε τον δικό σας server. Στο τελευταίο μενού υπάρχει ένα ολόκληρο σετ επιλογών που ρυθμίζουν τα πάντα γύρω από το στήσιμο του server. Μπορείτε, για παράδειγμα, να ορίσετε τον αριθμό των παικτών και αν θα μπορούν να κάνουν αλλαγές στις πίστες. Ολα είναι πολύ απλοποιημένα και δεν θα μπερδέψουν τους αρχάριους.

Μέσα στο παιχνίδι, τώρα, οι αλλαγές είναι εξίσου εντυπωσιακές. Εχει προστεθεί ένα ημιδιάφανο παράθυρο στο κάτω μέρος της οθόνης (με ρυθμιζόμενο μέγεθος), όπου εκεί αναγράφονται όλες οι πληροφορίες για το παιχνίδι: Σκορ, Frags, Health, Armor, Οπλα, Ammo κ.λπ. Στην αρχή με ξένισε πολύ το νέο μενού, αλλά σύντομα εξοικειώθηκα μαζί του. Θα μπορούσα να πω ότι τώρα με τη νέα βιτρίνα το Quake III μοιάζει πιο πολύ με το Unreal Tournament... Αυτό θα μπορούσε να είναι και





Μία από τις τρεις τεράστιες πίστες, γνωστές και ως Terrain. Ενδείκνυται για περισσότερους από οκτώ παίκτες!



Μπαίνετε πίσω από το Banker και από το παραθυράκι επιτίθεστε στους αντιπάλους. Στρατηγικότατο σημείο!

καλό και κακό, εξαρτάται από το γούστο του καθενός. Επίσης, στο παιχνίδι έχετε ένα έτοιμο σετ επτά εντολών (Attack, Camp, Defend, Follow, Escort, Patrol, Retrieve), τις οποίες μπορείτε να δώσετε σε συμπαίκτες και Bots - ανάλογα αν παίζετε Single Player ή Multiplayer. Γενικά θα μπορούσα να χαρακτηρίσω το Team Arena πιο φιλικό προς το χρήστη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί αρκετά και μου θύμισαν πολύ αυτά του Unreal Tournament. Είναι η δεύτερη φορά που αναφέρω το Unreal, αλλά έτσι ένιωσα με το που είδα τις νέες πίστες και τα καινούρια μοντέλα των χαρακτήρων του Team Arena. Τα σαφώς ανώτερα γραφικά, βέβαια, έχουν κάποιο κόστος, που δεν είναι άλλο από την απόδοση του παιχνιδιού. Παρατήρησα ότι στο Quake III: Team Arena είχα μία πτώση 10-40% (ανάλογα με το μέγεθος της πίστας και το πόσο καλά γραφικά επέλεγα) στα Frames Per Second! Ακόμα και όταν μείωνα όλες τις λεπτομέρειες, πάλι έχανα σε frames. Το πρόβλημα αυτό υπήρχε και στο demo του παιχνιδιού και είχαν υποσχεθεί ότι θα βελτίωναν την κατάσταση. Τελικά, όμως, έμειναν στα λόγια. Μόνο όσοι έχετε GeForce, θα μπορέσετε να απολαύσετε τα καλά γραφικά του Team Arena και να παίζετε το παιχνίδι σας αξιοπρεπώς. Οι υπόλοιποι, είτε αγοράστε GeForce είτε βάλτε όσο πιο χαμηλά γίνεται τα γραφικά για να παίξετε.

Συνεχίζω με μερικά ωραία χαρακτηριστικά που παρατήρησα στα γραφικά των επιπέδων. Στο πάτωμα κάθε πίστας του Team Arena υπάρχουν πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες. Παραδείγματος χάριν, όπου υπάρχει όπλο στην πίστα, ακριβώς από κάτω βρίσκεται ένα παράξενο κυκλικό γραφικό και στο πάτωμα υπάρχουν βελάκια με τα χρώματα κάθε ομάδας, τα οποία δείχνουν προς τα πού είναι οι βάσεις των ομάδων (για να μη χάνονται οι παίκτες στις αχανείς πίστες). Το Team Arena εισάγει συνολικά 19 νέους χάρτες, εκ των οποίων έχουμε 4 μόνο για 1vs1 και 3 τεράστιους (γνωστοί και ως Terrain χάρτες), οι οποίοι προσφέρονται για περισσότερους από οκτώ παίκτες (λιγότεροι από οκτώ παίκτες θα βαρεθούν να παίζουν ψάχνοντας ο ένας τον άλλον). Οσον αφορά, τώρα, στον ήχο, δεν έχουμε πολύ σημαντικές αλλαγές, πέρα από τα ειδικά εφέ των όπλων και τη μουσική κάθε πίστας. Οι μεγάλες αλλαγές έγιναν στα γραφικά.



Στο Harvester, στο κέντρο κάθε πίστας, υπάρχει ένας οβελίσκος που μαζεύει τα κρανία των νεκρών!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Quake III: Team Arena θυμίζει Quake III: Arena με γραφικά και επιλογές Unreal Tournament. Πολλά όπλα, αχανείς πίστες, διαφορετικά είδη multiplayer και ένα σωρό καινούρια στοιχεία. Το παιχνίδι δεν έρχεται για να αντικαταστήσει το Quake III: Arena, αλλά για να προσθέσει νέα στοιχεία σε αυτό. Γι' αυτό, εξάλλου, υπάρχουν ως δύο διαφορετικά παιχνίδια στο σκληρό δίσκο σας, ώστε να επιλέγετε κάθε φορά ποιο από τα δύο θα παίξετε. Πριν να επιχειρήσω τον όσο το δυνατόν αντικειμενικότερο απολογισμό, θα αναφέρω κάτι για τους σκληροπυρηνικούς του Quake III: Arena: Μάγκες, το παιχνίδι αυτό δεν είναι για εσάς. Θα το δείτε, θα σας αρέσει, αλλά θα συνεχίσετε να παίζετε Quake III: Arena. Το Team Arena απευθύνεται σε όσους δεν άρεσε ο προκάτοχος του παιχνιδιού αυτού...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΑΝΤΟΧΗ	93

96



Η ολοκλήρωση του Quake III. Το Unreal Tournament κατατροπώθηκε, αφού δεν έχει τίποτα περισσότερο να προσφέρει...



Σας αρέσει η Formula I αλλά βαρεθήκατε όλα αυτά τα racing simulations; Εχετε πια γίνει Schumacher στη θέση του Schumacher και δεν μπορείτε να βρείτε επαρκή ανταγωνισμό; Μην ανησυχείτε και μην πανικοβάλλεστε. Η EA Sports είναι εδώ με το πρώτο F1 Manager. Ηρθε, λοιπόν, η ώρα να γίνετε Jean Todd στη θέση του Jean Todd (ή του Ross Braun, για να μην υπάρξουν παρεξηγήσεις).

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
spirov@lycos.com



"Λίγες εβδομάδες πριν από την έναρξη του νέου πρωταθλήματος της Formula 1 και η BAR κάνει μια περίεργη κίνηση. Αναθέτει την τύχη του management της ομάδας στον Spiro Morfonio. Οι απαιτήσεις είναι μεγάλες, αλλά υπάρχει πίστη στις ικανότητες του νέου manager..." Κάπως έτσι ξεκινάει η ιστορία σας ως manager στο χώρο της Formula 1. Αφότου διαλέξετε την ομάδα της αρεσκείας σας, με αυτόν περίπου τον τρόπο θα υποδεχθούν το γεγονός οι εφημερίδες (το μέσο που θα σας ενημερώνει για θέματα που δεν άπτονται άμεσα της ομάδας σας...) που ασχολούνται με το χώρο της Formula 1.

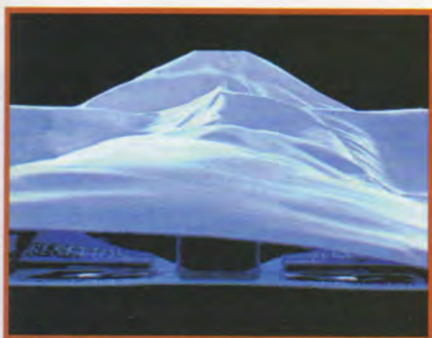
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Μμ..., άραγε τι είδους γραφικά θα περιμένατε από ένα παιχνίδι Manager που ασχολείται με τη Formula 1; Οποια και να είναι η απάντησή σας, σε κάθε περίπτωση τα γραφικά του δεν θα σας απογοητεύσουν. Τουναντίον, μάλιστα, θα σας ικανοποιήσουν σε αρκετά υψηλό βαθμό. Η θετική προδιάθεση που θα σας δημιουργηθεί θα κάνει την εμφάνισή της ήδη από την εισαγωγή. Σε αυτήν, εν μέσω ήχων από μονοθέσια με μια ελαφρά ambient μουσική να παίζει στο background, βλέπουμε την παρουσίαση ενός καινούριου μονοθέσιου σε έκθεση, καθώς και κομμάτια από τα σχέδια που χρησιμοποιήθηκαν. Ακολούθως τη σκυτάλη παίρνουν σκηνές από αγώνες της Formula 1, οπότε ο χρήστης ξεκινάει το παιχνίδι με τους καλύτερους οιωνούς. Χρειαζόμουν κάτι τέτοιο, γιατί τελευταία είχαν περάσει από τα χέρια μου παιχνίδια που αγνοούσαν την έννοια της εισαγωγής και αυτό είναι κάτι που δεν μου αρέσει σε ψυχαγωγικούς τίτλους. Βέβαια, μια και μιλάμε για παιχνίδι της EA, θα χρειαστείτε έναν αρκετά ισχυρό υπολογιστή (για Manager...) και μια καλή κάρτα γραφικών προκειμένου να μην αντιμετωπίζετε "κολλήματα" στις αυξημένες αναλύσεις του παιχνιδιού. Καταρχήν, τα γραφικά χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: στις ενδιάμεσες εικό-

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	
EA SPORTS	

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 3D κάρτα γραφικών 8M.





Από την εισαγωγή.



Το εισαγωγικό μενού.

νες από τις οποίες διαχειρίζεστε τα της ομάδας σας και στην παρακολούθηση του αγώνα. Οι πρώτες είναι πολύ καλές, συμπαγείς και αρκετά ξεκούραστες, οποιαδήποτε ομάδα και να πάρετε (ανάλογα με την ομάδα ο περιβάλλων χώρος παίρνει το χρώμα της). Επίσης, είναι αρκετά λειτουργικές και θα είναι οι τελευταίες πηγές προβλημάτων σας. Αυτό σας το εγγυώμαι, καθώς θα έχετε τόσες πολλές ασχολίες, που θα χρειαστείτε τις ξεκούραστες αυτές εικόνες. Οσον αφορά στα ουσιαστικά γραφικά του παιχνιδιού, που είναι αυτά του αγώνα, και αυτά μπορείτε να τα παρακολουθήσετε με δύο διαφορετικούς τρόπους. Ο ένας είναι σε μικρό παράθυρο, με την υπόλοιπη οθόνη να αποτελείται από ουσιώδεις πληροφορίες για τον επιλεγμένο οδηγό, όπως η βενζίνη που έχει, καθώς και η τακτική που ακολουθεί ο οδηγός (για περισσότερα σχετικά, δείτε στη συνέχεια...). Υπάρχουν 7 διαφορετικές κάμερες από τις οποίες μπορείτε να παρακολουθείτε τον αγώνα: οι Trackside, Onboard, Reverse chase, Chase, Helicopter, Tracking και Start/Finish. Οι ίδιες κάμερες υπάρχουν και στη δεύτερη επιλογή που σας δίνεται, να παρακολουθήσετε δηλαδή ολόκληρο τον αγώνα. Σε αυτή τη μορφή παρακολουθείτε τον αγώνα σας σαν από τηλεοπτικό δέκτη. Επίσης, το είδος παρακολούθησης θα σας "υποδείξει" τις δυνατότητες γραφικής απεικόνισης του υπολογιστή σας. Αν ψιλοκολλάει, μη σας πιάσει πανικός. Ετσι και αλλιώς, αν και αποτελεί ευχάριστη προσθήκη, δεν θα γίνει σε καμία περίπτωση ο βασικός τρόπος με τον οποίο θα παρακολουθείτε την εξέλιξη του αγώνα, οπότε δεν είναι και τόσο μεγάλο πρόβλημα, τελικά. Χαρακτηριστικά σας αναφέρω πως είχα το συγκεκριμένο παιχνίδι στη διάθεσή μου περίπου έναν μήνα και, να είστε σίγουροι, ασχολήθηκα αρκετά. Το συγκεκριμένο mode, λοιπόν, το χρησιμοποίησα μόνο για να βγάλω κάποιες από τις φωτογραφίες που θα δείτε να συνοδεύουν το παρόν άρθρο.

Οσον αφορά στις ρυθμίσεις που μπορείτε να κάνετε, θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδικασία: Πηγαίνετε στα options και διαλέγετε το Display. Από εκεί μπορείτε να ρυθμίσετε το είδος της γραφικής απεικόνισης που θα έχετε στον υπολογιστή σας. Υπάρχουν τέσσερις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις: low, medium, high και maximum detail. Βέβαια, έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε custom detail. Πιο συγκεκριμένα, μερικές από τις ρυθμίσεις που μπορείτε να αλλάξετε είναι οι reflections, shadows, environment, distance clipping κ.λπ. Οπως καταλαβαίνετε, οι επιλογές που σας δίνονται είναι παραπάνω από αρκετές.

Τους τρόπους που σας προσφέρει το παιχνίδι προκειμένου να παρακολουθείτε την εξέλιξη, τους αναφέραμε προηγουμένως. Εκτός όμως από αυτό, το F1 Manager σας προσφέρει τη δυνατότητα να κανονίσετε σε ποια γεγονότα θα δίνει μεγαλύτερη βαρύτητα ο σκηνοθέτης της τηλεοπτικής μετάδοσης. Ετσι, μπορείτε να ρυθμίσετε σε ποια γεγονότα οι κάμερες θα δίνουν μεγαλύτερο βάρος (weight), όπως τα first lap, fastest lap και overtaking, καθώς και σε ποια περισσότερη έμφαση (emphasis), όπως τα race positions και driver positions.

Βέβαια, τα μικροπροβληματάκια δεν λείπουν, και αυτό είναι ως έναν βαθμό κατανοητό. Ετσι, θα παρατηρήσετε πως, ειδικά στην εκκίνηση, τα αυτοκίνητα θα πέφτουν το ένα πάνω στο άλλο, χωρίς να συγκρούονται. Εντάξει, νομίζω πως μπορούμε να ζήσουμε με αυτό το πρόβλημα. Κατά τα άλλα, δεν μπορώ να προσδιορίσω κάποιο ουσιώδες πρόβλημα που να έχει σχέση με τα γραφικά του παιχνιδιού. Τώρα, αν μου ξέφυγε κάτι, άνθρωπος είμαι και ζητώ τη συμπάθειά σας. Εξάλλου, το παρόν άρθρο γράφεται στα διαλείμματα του διαβάσματος για την εξεταστική που πλησιάζει σε λιγότερο από 20 μέρες, οπότε το μυαλό δεν βρίσκεται και στην καταλληλότερη κατάσταση.

Περνώντας στον ήχο, θα παρατηρήσουμε πως και εδώ δεν θα έχουμε ιδιαίτερες απογοητεύσεις. "Παρελαύνουν" από τα ηχεία σας όλοι οι γνωστοί ήχοι που ακούγονται στη Formula 1. Αναφέρομαι, φυσικά, στους ήχους των κινητήρων που θα κυριαρχήσουν στο παιχνίδι. Το πρώτο πρόβλημα, όμως, είναι πως δεν υπάρχουν μουσικά κομμάτια στο παιχνίδι. Ετσι, ακόμα και στις ενδιάμεσες εικόνες, ακούγονται ήχοι από τις μηχανές. Δεν λέω πως δεν είναι ωραίο, αλλά ύστερα από αρκετές ώρες παιχνιδιού, κουράζει και απωθεί το χρήστη. Επίσης, ο ίδιος ο ήχος δεν είναι και πολύ πειστικός. Δεν απογοητεύει, επανα-

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πολύ καλά γραφικά για παιχνίδι του είδους.
- Διαφορετικό, μη συνηθισμένο project, με σωστές κατευθύνσεις.
- Αρκετά πλήρες και με υψηλό βαθμό ρεαλισμού.
- Εθιστικό όσο λίγα παιχνίδια σήμερα (φτάνει να έχει ο παίκτης το "μικρόβιο" της Formula 1 μέσα του...)

Αρνητικά

- Ηχος που από ένα σημείο και μετά κουράζει!
- Σχετικά βαρύ παιχνίδι!
- Speech πολύ χαμηλότερου επιπέδου σε σχέση με την όλη εικόνα του παιχνιδιού!



ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Προσοχή στη χρήση των κινητήρων, των ηλεκτρονικών και των φρένων, μη βρεθείτε προ εκπλήξεων και τρέχετε σε κρίσιμους αγώνες με μέτρια τεχνολογία.
- Μην ξεχνάτε πως το σασί του επόμενου έτους πρέπει να είναι έτοιμο πριν από το τέλος του φετινού.
- Ο Commercial Manager χρειάζεται αρκετούς βοηθούς. Πρέπει να γνωρίζετε πως οι σπόνσορες της ομάδας σας δεν μένουν μαζί σας λόγω των αποτελεσμάτων, αλλά λόγω των ατόμων που θα έχετε γύρω τους να τους "γλείφουν".
- Να προτιμάτε συνολική βελτίωση του μονοθεσίου και όχι ένα μέρος κορυφαίο και τα άλλα "παλαιολιθικά".
- Για να μην καθυστερείτε πολύ, υπάρχει το accelerated mode που επιταχύνει το χρόνο. Βασικά, έτσι θα παρακολουθείτε κάθε αγώνα, αλλά χρησιμοποιήστε το με σύνεση, όπως στο επόμενο παράδειγμα.
- Κατά την εξέλιξη του αγώνα, μια στρατηγική που βρήκα χρήσιμη για να τον παρακολουθείτε ήταν η εξής: Είχα γράψει τους γύρους στους οποίους θα καλούνταν οι οδηγοί μου να κάνουν στάση στα pits, οπότε χρησιμοποιούσα το accelerated time μέχρι 3-4 γύρους πριν από την είσοδο. Τότε πάγωνα το παιχνίδι και υπολόγιζα τη νέα κατανάλωση βενζίνης που είχα, καθώς και τη φθορά στα ελαστικά. Ετσι, βελτίωνα την τακτική μου, αφήνοντας τους οδηγούς μου 1-2 γύρους ακόμα έξω ή βάζοντας λιγότερη βενζίνη από την αρχικά υπολογισμένη και έπειτα άφηνα το παιχνίδι να εξελιχθεί, επανερχόμενος σε normal mode μόνο για να αλλάξω την τακτική οδήγησης κάποιου από τους οδηγούς.

λαμβάνω, όμως, πως θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερος. Επιπλέον, αυτό που μου άρεσε ιδιαίτερα ήταν το γεγονός πως, εκτός από τους κλασικούς ήχους, ακούγονται και οι οδηγοί. Ανάλογα με το τι συμβαίνει στην πίστα, ακούγεται διαφορετική ατάκα από τους οδηγούς



Τα objectives διατυπωμένα από τον πρόεδρο.

που δέχονται τις οδηγίες. Το ίδιο συμβαίνει αν κάποιο πρόβλημα παρουσιαστεί κατά τη διάρκεια του αγώνα. Η ένσταση που θέλω να καταθέσω στην παρούσα περίπτωση είναι πως ενώ υπάρχουν ατάκες για αρκετά από τα τεκταινόμενα στην πίστα, η ατάκα για καθένα (γεγονός) είναι μία και, επιπλέον, υπάρχει μόνο μία φωνή οδηγού. Ενώ, δηλαδή, ως σκέψη ήταν πολύ καλή, ως υλοποίηση μας τα "χάλασε" λίγο. Δεν επιτρέπεται να έχουν την ίδια φωνή ο Schumacher και ο Hakkinen! Και αναφέρω αυτούς τους δύο, μια και πρόκειται για τους κυριότερους αντιπάλους τα τελευταία χρόνια στις πίστες της Formula 1.

Σε γενικές γραμμές, λοιπόν, αυτή είναι η κατάσταση που επικρατεί στο F1 Manager όσον αφορά στον ήχο και τα γραφικά. Δεν θα σας απογοητεύσουν σε καμία περίπτωση και θα σας βοηθήσουν να συγκεντρωθείτε στον αντικειμενικό σκοπό σας, που δεν είναι άλλος από την επίτευξη των στόχων που θα σας θέτει ο πρόεδρος κάθε χρόνο.

GAMEPLAY - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ (ΜΕΡΟΣ 1ο)

Επιτέλους, περνάμε στο πιο σημαντικό σημείο αυτού του είδους παιχνιδιών. Οσα καλά λόγια και αν είπαμε για τα γραφικά και τον ήχο του παιχνιδιού, σε περίπτωση που το παιχνίδι δεν έχει καλό gameplay, όλα τα άλλα περνούν σε δεύτερη μοίρα. Ξεκινάμε, λοιπόν, με την ανάλυση των επιμέρους οθονών που υπάρχουν στο παιχνίδι...

Eamail: Σε αυτή την οθόνη, που είναι και η πρώτη που θα συναντήσετε κοιτώντας από αριστερά προς τα δεξιά, εμφανίζονται όλα τα e-mails που σας στέλνουν κατά καιρούς όσοι ενδιαφέρονται να επικοινωνήσουν μαζί σας. Είναι στην πραγματικότητα ο μοναδικός τρόπος επικοινωνίας σας με τον έξω κόσμο. Εδώ να τονίσω πως αυτός ο τρόπος επικοινωνίας φαίνεται να έχει γίνει πάγια τακτική στα Managers της EA. Χωρίς να είναι απαραίτητα κακό, σίγουρα φαντάζει λίγο περίεργο. Το να χρησιμοποιείται αυτός ο τρόπος επικοινωνίας με τους εκτός της ομάδας είναι λογικό και θεμιτό. Μου φαντάζει, όμως, λίγο περίεργο να σου στέλνουν e-mails οι οδηγοί της ομάδας, ο πρόεδρος και οι υπόλοιποι υφιστάμενοι και προϊστάμενοί σου. Μέσω αυτής της οθόνης, θα μαθαίνετε τα νεότερα σε όλα τα επίπεδα, θα σας κάνουν προτάσεις για merchandising, θα ενημερώνεστε για τα objectives από τον πρόεδρο κ.λπ.



Κινητήρας, ηλεκτρονικά, φρένα.

Σε αυτό το σημείο θα ανοίξω μία παρένθεση, για να προσθέσω ότι για όλα τα σημαντικά γεγονότα, όπως οι νικητές αγώνων, μεταγραφές οδηγών ή παραγόντων και συμφωνίες με χορηγούς, υπάρχουν και δημοσιεύματα εφημερίδων που τα "πιστοποιούν". Επίσης, σε περίπτωση που αποχωρήσει από την ομάδα κάποιο δικό σας στέλεχος, συνήθως μαθαίνετε την πρόθεσή του πρώτα από τις εφημερίδες... Η επόμενη οθόνη είναι η...

Personnel: Εδώ υπάρχουν πληροφορίες για όλους τους βασικούς συντελεστές της ομάδας και σημαντικούς αρωγούς στην προσπάθειά σας. Αυτοί είναι οι Chief Designer, Technical Director, Commercial Manager και, φυσικά, οι Driver 1, Driver 2 και Test Driver. Οι πληροφορίες που υπάρχουν εδώ αφορούν στις ικανότητές τους (χωρίζονται σε διάφορες επιμέρους κατηγορίες, ανάλογα με την ειδικότητα του καθενός), στα χρήμα-





Μερικές πίστες.

Κάτι που διαπίστωσα παίζοντας το παιχνίδι είναι πως όντως η Formula 1 είναι πολύ ακριβό άθλημα. Θα παρατηρήσετε πως θα υπάρχουν περίοδοι που δεν θα έχετε ανταλλακτικά και θα τρέχουν τα μονοθέσια με "ελαφρώς μεταχειρισμένα" τμήματα.

τα που αποτελούν τον ετήσιο μισθό τους, στο πότε λήγει το συμβόλαιό τους και σε ποιον έχετε προσλάβει για την επόμενη χρονιά (αν έχετε προσλάβει). Στη συγκεκριμένη οθόνη μπορείτε να επιλέγετε και τον αριθμό βοηθών που θα έχει στη διάθεσή του κάθε manager προκειμένου να κάνει καλύτερα τη δουλειά του. Προσοχή, βέβαια, να μην υπερβάλλετε, γιατί θα έχετε πολλούς οι οποίοι θα κάθονται και δεν θα κάνουν τίποτα.

Suppliers: Οπως γνωρίζουν και οι πέτρες, στη Formula 1 δεν κατασκευάζονται όλα από τις ομάδες. Υπάρχουν "κομμάτια", όπως οι κινητήρες και τα λάστιχα. Ετσι, από αυτή την οθόνη μπορείτε να κανονίζετε την εταιρεία που θα σας προμηθεύει με μηχανές, ηλεκτρονικά μέρη και φρένα. Δυστυχώς, για τα λάστιχα δεν υπάρχουν επιλογές, κάτι που δείχνει, όμως, το πόσο προσπαθεί το παιχνίδι να μιμηθεί την πραγματική κατάσταση. Στη σαιζόν του 1999, ο μόνος προμηθευτής ελαστικών ήταν η Bridgestone, επομένως δεν ήταν δυνατόν να υπάρξει τέτοιου είδους επιλογή. Περιλαμβάνονται διάφορες εταιρείες, που αποτελούν τους πραγματικούς προμηθευτές της Formula 1. Και αυτοί έχουν ένα συγκεκριμένο rating, το οποίο εξαρτάται από επιμέρους παράγοντες. Εννοείται πως όσο πιο καλή είναι μία εταιρεία τόσο περισσότερα θα πρέπει να "σπρώξετε" προκειμένου να καταλήξετε σε συμφωνία για την επόμενη χρονιά. Υπάρχει πάντα και ο δρόμος των negotiations, αλλά μην το παρακάνετε, γιατί αν σας πουν: "brake off negotiations", δεν θα μπορείτε να τους πλησιάσετε για την επόμενη χρονιά. Αν, δε, είναι οι μόνοι καλοί, τότε θα έχετε σοβαρό πρόβλημα. Μοναδική εξαίρεση στον κανόνα αποτελεί η Ferrari στον τομέα των κινητήρων και αυτό, φυσικά, ισχύει διότι παράγει η ίδια τους κινητήρες που χρησιμοποιεί.

Design - Manufacturing: Τις δύο αυτές οθόνες θα τις αναλύσουμε παράλληλα, μια και βρίσκονται σε άμεση σχέση μεταξύ τους. Από την πρώτη μπορείτε να ρυθμίσετε ποιο μέρος του μονοθέσιου θα εξελίσσεται περισσότερο από τα άλλα. Βέβαια, τα μέρη του μονοθέσιου που μπορείτε να εξελίξετε είναι 6: Chassis, Front Wing, Rear Wing, Side Pods, Suspension και Barge Boards. Ετσι στη διάρκεια της χρονιάς μπορείτε να βελτιώσετε τις επιδόσεις, την αεροδυναμική και το βάρος (να γίνουν ελαφρύτερα) των







Παρακολουθώντας τον αγώνα από την κάμερα μέσα από το μονοθέσιο... ...και από το ελικόπτερο.

διάφορων τμημάτων ώστε να κάνετε το αυτοκίνητο πιο ανταγωνιστικό και φορέα καλύτερων αποτελεσμάτων.

Οπως είναι φυσικό, η εξέλιξη από μόνη της δεν μπορεί να φέρει κανένα ουσιαστικό αποτέλεσμα. Τα αποτελέσματά της θα πρέπει να εφαρμόζονται και στις πίστες, προκειμένου να κερδίζετε πραγματικά από αυτές και να μη μένετε απλώς με τη "χαρά" της εξέλιξης. Η Formula 1 δεν είναι ερευνητικό κέντρο. Κάθε έρευνα πρέπει να ολοκληρώνεται το ταχύτερο δυνατό και να εφαρμόζεται ακόμα πιο γρήγορα. Το δεύτερο σκέλος αναλαμβάνει η manufacturing team. Εδώ βρίσκονται οι εργάτες σας, που υπό τις οδηγίες του Technical Director και τις γενικότερες οδηγίες από μέρους σας κατασκευάζουν, εργαζόμενοι πυρετωδώς, τα νέα (και όχι μόνο) μέρη του μονοθέσιου, προκειμένου να υπάρχει και το απαραίτητο stock στις αποθήκες για τους αγώνες. Κάτι που διαπίστωσα παίζοντας το παιχνίδι είναι πως όντως η Formula 1 είναι πολύ ακριβό άθλημα. Θα παρατηρήσετε πως θα υπάρχουν περίοδοι που δεν θα έχετε ανταλλακτικά και θα τρέχουν τα μονοθέσια με "ελαφρώς μεταχειρισμένα" τμήματα.

Assembly: Γνωρίζετε πόσα μονοθέσια υπάρχουν έτοιμα στα pits κάθε ομάδας; Μην απαντήσετε αμέσως 2 ή 3. Συνολικά υπάρχουν 6 αυτοκίνητα, τα οποία πρέπει να είναι κάθε ώρα και στιγμή έτοιμα (ευτυχώς όχι απαραίτητα με την τεχνολογία αιχμής όλα...) για να δοκιμαστούν στις πίστες. Σε αυτή την οθόνη, λοιπόν, υπάρχουν τα 6 αυτά αυτοκίνητα. Συγκεντρωτικά μπορείτε με μια ματιά να ενημερωθείτε για το μέσο ποσοστό βλάβης που παρουσιάζει το καθένα (δυστυχώς, αν κάποιο μέρος είναι εντελώς κατεστραμμένο, δεν μπορείτε να το δείτε εδώ), καθώς και για το overall rating που έχουν. Πιο αναλυτικά για κάθε μονοθέσιο ξεχωριστά, μπορείτε να δείτε την επιμέρους ζημιά κάθε κομματιού και τις δυνατές αλλαγές-μετατροπές που μπορείτε να κάνετε ανάλογα με τον τεχνολογικό εξοπλισμό που έχετε στη διάθεσή σας. Το πρόβλημα που θέλω να διατυπώσω στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι πως στην περίπτωση που αλλάξετε κάποιο κομμάτι, δεν μπορείτε να το ξαναλλάξετε με κάποιο ήδη χρησιμοποιημένο για τις δοκιμές. Ετσι, να προσέχετε σε τέτοιου είδους περιπτώσεις να κάνετε τις δοκιμές πριν τις ανανεώσεις των κομματιών.

Commercial: Η συγκεκριμένη αποτελεί την προτελευταία (αν θεωρήσουμε πως η option δεν "μετράει", μια και αναφέρει γενικές επιλογές για τη μορφή που θα έχει το παιχνίδι σας) οθόνη και περιλαμβάνει τρεις επιμέρους οθόνες, τις Summary, Licensing και Sponsoring. Μέσω αυτών, μπορείτε να επιλέγετε τους σπόνσορες της ομάδας σας, καθώς και να παρακολουθείτε τα ποσά που μελλοντικά θα εισρεύσουν στο ταμείο της ομάδας σας από τις διαφημίσεις που υπάρχουν πάνω στο μονοθέσιό σας και για πόσους αγώνες θα τα παίρνετε ακόμα (τα μετρητά, ντε). Εκτός αυτού, μπορείτε να παρατηρήσετε και τα χρήματα που παίρνετε από τις εταιρείες στις οποίες θα παραχωρήσετε το δικαίωμα να εκμεταλλεύονται το όνομα της ομάδας σας, με το αζημίωτο, βέβαια. Οι εταιρείες αυτές προσελκύονται ανάλογα με τα αποτελέσματα που έχετε εντός της πίστας.

Season: Επιτέλους, φτάσαμε στην τελευταία οθόνη που σχετίζεται με το παιχνίδι. Στη συγκεκριμένη υπάρχουν συγκεντρωτικές πληροφορίες για τις βασικές βαθμολογίες του παιχνιδιού. Αρχικά, υπάρχει ένα πρόγραμμα των αγώνων και των test days που υπάρχουν στο επίσημο πρόγραμμα της FIA. Επίσης, περιλαμβάνονται οι βαθμολογίες στο πρωτάθλημα των οδηγών και των κατασκευαστών και οι βαθμολογίες των managers, μεταξύ αυτών και του εαυτού σας, βέβαια. Τέλος, υπάρχει ο συγκεντρωτικός πίνακας των

εσόδων-εξόδων που αφορά στην ομάδα σας αλλά και στην προηγούμενη, την τρέχουσα και την επόμενη περίοδο (όπου υπάρχει projected loss ή profit...).

GAMEPLAY - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ (ΜΕΡΟΣ 2ο) ΚΑΙ ΕΘΙΣΜΟΣ

Τα όσα προαναφέρθηκαν αφορούσαν στην προετοιμασία πριν από τον αγώνα. Κατά τη διάρκεια του αγώνα υπάρχουν και επιπλέον πράγματα να κάνετε. Πρώτα από όλα ρυθμίζετε το αμάξωμα κάθε μονοθέσιου (και διαφορετικά για κάθε οδηγό) και "ρίχνετε" τα μονοθέσια στην εκάστοτε πίστα για τα δοκιμαστικά προκειμένου να επιτύχουν τους καλύτερους δυνατούς χρόνους. Κανονίζετε τη στρατηγική που θα ακολουθήσει ο οδηγός σας, επιλέγοντας μία από τις 4 υπάρχουσες, τις ease off, hold position, push και risk everything. Ανάλογα με την κατανάλωση, ρυθμίζετε τη στρατηγική των pit-stops και την ποσότητα της βενζίνης με την οποία θα πρέπει να ξεκινήσει το μονοθέσιο, καθώς και πόση θα πάρει στην πορεία. Αν, λοιπόν, καταφέρετε να κάνετε τις πιο σωστές επιλογές και σας βοηθήσει και η τύχη (και δεν έχουν βάλει σημάδι οι οδηγοί σας όλους τους περιβάλλοντες χώρους), έχετε πολλές πιθανότητες να καταφέρετε κάτι καλό. Αυτό σημαίνει από ένα καλό πλασάρισμα στη βαθμολογία μέχρι και την πρώτη θέση.

Θεωρώ πως με τα όσα προανέφερα, δεν τίθεται θέμα ρεαλισμού του παιχνιδιού. Προσωπικά θεωρώ πως υπάρχει διάχυτο το στοιχείο του ρεαλισμού, σε μεγάλες ποσότητες μάλιστα. Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα εξής: Κάθε φορά που βελτιώνετε την ποιότητα κάποιων μερών του μονοθέσιου, το "στήσιμο" που χρειάζεται είναι διαφορετικό. Υπάρχουν όλοι οι οδηγοί και καθένας τους επιλέγει διαφορετικό τρόπο "στησίματος" του αυτοκινήτου για την ίδια πίστα. Σε πίστες οι οποίες φημίζονται για τη μεγάλη δυσκολία τους ή για τη φθορά που προκαλούν στα μονοθέσια, οι οδηγοί που εγκαταλείπουν είναι πολλοί περισσότεροι από ό,τι συνήθως.

Τέταρτος στα δοκιμαστικά ο Villeneuve.

Ο πίνακας των εσόδων μου.

Χρειάζεται κάθε δυνατή προσπάθεια και σκέψη από τη μεριά σας προκειμένου να τα καταφέρετε. Να σας θυμίσω πως απέναντί σας δεν έχετε κάποιους "ταπεινούς" managers, αλλά ανθρώπους με πολύ μυαλό και κοφτερή σκέψη, που έχει αποδοθεί αρκετά καλά.

Σε ό,τι αφορά τον εθισμό, τα πράγματα είναι πολύ απλά. Δεν θα παρέδιδα πίσω το παιχνίδι αν δεν με έπαιρνε στο τηλέφωνο το "αμυντικό χαφ" του περιοδικού (βλ. ΖεΗλίας) και δεν μου έλεγε πως έπρεπε να το επιστρέψουμε στην εταιρεία. Μάλιστα, με το που το παρέδωσα, σταμάτησα στο πρώτο κατάστημα και το αγόρασα. Τονίζω επίσης πως δεν πρέπει να παίζεται σε περιόδους εξετάσεων, γιατί κινδυνεύετε να τα τινάξετε όλα στον αέρα και πως θέλει πολλή προσοχή και αυτοσυγκέντρωση από μέρους σας. Συνεπώς, δεν είναι το παιχνίδι που θα παιχθεί σε ένα διάλειμμα από μία σοβαρή εργασία.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο χώρος που μου παραχωρήθηκε για να αναπτύξω όσα περισσότερο γίνεται το παιχνίδι, πλησιάζει στο τέλος του. Μπορώ να πω με βεβαιότητα πως ήταν ένα παιχνίδι που το ευχαριστήθηκα. Ισως σε αυτό να συντέλεσε και το γεγονός πως είμαι λάτρης της Formula 1. Πάντως, σε κάθε περίπτωση, θεωρώ πως είναι ένα παιχνίδι που δεν θα απογοητεύσει όσους το αγοράσουν. Μπορεί να το εγκαταλείψουν σύντομα, λόγω αυξημένης δυσκολίας, σε σχέση πάντα με τα τελευταία αστεία (από άποψη δυσκολίας...) παιχνίδια που κυκλοφορούν, αλλά σίγουρα θα τους ικανοποιήσει. Αν υπήρχε και τρόπος να πείσει κάποιος την ΕΑ να μειώσει λίγο τις απαιτήσεις των παιχνιδιών που παράγει, τα πράγματα θα ήταν πολύ καλύτερα.

Βέβαια, πρέπει να τονίσω πως δεν είναι το τέλειο. Υπάρχουν πολλά πράγματα που θα μπορούσαν να βελτιωθούν ακόμα και να εξελίξουν περισσότερο την ιδέα του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά, όμως, δεν μπορεί παρά να τονιστεί πως η κατασκευάστρια εταιρεία βρίσκεται σε καλό δρόμο. Ελπίζω να μην καταντήσει, όμως, το F1 Manager όπως το FIFA, που ενώ είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, με το να το παράγει σε ετήσια βάση, χωρίς ουσιώδεις βελτιώσεις, το έφτασε μέχρι ένα σημείο και... τα υπόλοιπα τα διαβάσατε σε σχετικό άρθρο που δημοσιεύθηκε στο περιοδικό πριν από αρκετό καιρό.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	87
ΕΘΙΣΜΟΣ	89
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	85

86



Αν είστε λάτρεις του είδους, μην το χάσετε. Αν όχι, θα αποτελέσει μια ευχάριστη (αν και κουραστική) ενασχόληση.

Oni

Η αλήθεια είναι ότι ποτέ δεν ήμουν φανατικός των beat' em ups ή των παιχνιδιών Tekken και των κλώνων τους. Το τελευταίο παρόμοιο παιχνίδι που μου κέντρισε το ενδιαφέρον ήταν το Street Fighter (τόσο παλιά δηλαδή!). Ωστόσο, όταν σου δίνεται η ευκαιρία να παίξεις ένα παιχνίδι όπως το Oni, δεν μπορείς να γυρίσεις την πλάτη! Λίγο το 'χεις να σου δίνουν τη δυνατότητα να ρίχνεις το ξύλο της αρκούδας και να πληρώνεσαι από πάνω; Διότι, τελικά, σε αυτό το παιχνίδι πέφτει πολύ, μα πάρα πολύ ξύλο!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
BUNGIE/ROCKSTAR GAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium III 266MHz, 64MB RAM, 800MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 3D επιταχυντής OpenGL, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX 7.0a



Το Oni είχε κερδίσει λίγο μεγαλύτερη δημοσιότητα απ' όσο θα περίμενε κανείς, όταν ανακοινώθηκε η εξαγορά της Bungie. Η αντίδραση του Τύπου ήταν άμεση κι όλοι ζητούσαν να μάθουν ποια θα είναι η τύχη των δύο κύριων -υπό εξέλιξη τότε- τίτλων της, του Oni και του Halo. Μπορεί το Halo να κατείχε τη μερίδα του λέοντος από πλευράς ενδιαφέροντος του ειδικού Τύπου, αλλά και το Oni δεν πήγαινε πίσω. Προς γενική ανακούφιση όλων, η ανακοίνωση των υπευθύνων έφερνε χαρμόσυνες ειδήσεις στα αυτιά μας: η παραγωγή των δύο παιχνιδιών θα συνεχιζόταν κανονικά και θα κυκλοφορούσαν όπως είχε προγραμματισθεί.

Από τότε πέρασαν αρκετοί μήνες και το τελικό προϊόν του μόχθου των προγραμματιστών της Bungie έφθασε, τελικά, στα χέρια μας. Το πόσο καλό είναι δεν θα σας το μαρτυρήσω τόσο εύκολα, αλλά θα σας πω μόνο τούτο: αν το "μικρό όπλο" της Bungie για το 2001 είναι τόσο εθιστικό, ανυπομονώ να δω τι μας ετοιμάζουν με το Halo!

ΥΠΟΘΕΣΗ

Μολονότι στην αρχή δεν φαίνεται, το σενάριο του παιχνιδιού είναι κομματάκι βαθύ (ίσως και περισσότερο απ' όσο είναι αναγκαίο για ένα τέτοιου είδους παιχνίδι). Μπορεί να μην περιλαμβάνει τα στοιχεία που θα σας πωρώσουν από την πρώτη στιγμή, αλλά τελικά δεν αποτυγχάνει στην αποστολή του. Στην αρχή πρέπει να εντρυφήσετε στο στυλ και τους χειρισμούς του παιχνιδιού, οπότε τα



Αυτό που βλέπετε είναι η Konoko εκσφενδονιζόμενη προς την κάμερα! Η βουτιά της, πάντως, ήταν άψογη. Στην προσγείωση μάς τα χάλασε λίγο... :)

πρώτα levels θα περάσουν γρήγορα. Οταν πλέον φτάσετε σε ένα καλό επίπεδο χειρισμού, ώστε να είναι αναγκαίο πλέον να συνδράμει και το σενάριο για να κρατηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη, η ιστορία θα έχει προχωρήσει αρκετά ώστε να μη σας αφήνει ούτε καν να διανοηθείτε να τα παρατήσετε προτού τερματίσετε το παιχνίδι! Με λίγα λόγια, η υπόθεση μπορεί στην αρχή να αργεί λίγο να ξετυλιχθεί, αλλά μόλις αρχίσει να εξελίσσεται αμέσως σβήνει κάθε αρνητική εντύπωση.

Βρισκόμαστε στο έτος 2032 και ο κόσμος είναι λίγο πιο διαφορετικός απ' ό,τι φανταζόμαστε. Η μόλυνση του πλανήτη έχει γενικευθεί, ένα μεγάλο μέρος των εκτάσεων της Γης έχει ερημωθεί και μόνο οι προνομιούχοι κατάφεραν να συγκεντρωθούν σε μεγαλουπόλεις, όπου μπορούν να είναι ασφαλείς και υγιείς υπό την αιγίδα της Παγκόσμιας Συνασπισμένης Κυβέρνησης. Η τελευταία δημιουργήθηκε από την (όχι και τόσο ειρηνική) συνένωση της πλειονότητας των κρατών του κόσμου και εξελίχθηκε στον υπέρτατο διοικητικό οργανισμό της υφηλίου με ροπή προς την τυραννία (ξέρετε εσείς, του στυλ Αθηναϊκής Συμμαχίας, ΝΑΤΟ και άλλων παρόμοιων). Φρόντιζε να κρατά τους προνομιούχους ευημερείς και ακατάπαυστα ελεγχόμενους και άφηνε τους φτωχούς... στη φτώχεια τους.

Από στρατιωτικής πλευράς ξεχωρίζουν δύο οργανισμοί: η TCTF, όργανο της κυβέρνησης, και το Συνδικάτο, αυτόνομος εγκληματικός οργανισμός που ασχολείται με την πώληση παράνομου υλικού και το εμπόριο τεχνολογίας. Οπως καταλαβαίνετε, κανένας από τους δύο δεν το παίζει -και ούτε είναι- Ερυθρός Σταυρός κι αυτό είναι ολοφάνερο από τις πράξεις τους.

Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο μίας πράκτορα της TCTF, της Konoko, που έχει ορισμένες ιδιαιτερότητες, οι οποίες θα φανούν στην πορεία. Θα βρεθείτε εν μέσω διαπλεκόμενων συμφερόντων και παράλογων πράξεων και θα κληθείτε να βγάλετε το φίδι από την τρύπα και να γλιτώσετε εσάς και όλους τους συνανθρώπους σας. Μπορεί να μην είναι εύκολο, αλλά ένα πράγμα είναι σίγουρο: θα πρέπει να τους σαπίσετε όλους στο ξύλο για να τα καταφέρετε!

ΤΙΣ ΕΙ;

Να μία ερώτηση που δεν είναι και τόσο απλό να απαντηθεί, λόγω της ιδιαίτερης φυσιογνωμίας του gameplay του Oni. Αν αναφερθούμε μόνο στις γενικές κατηγορίες (Action, Strategy, Simulation...), θα μπορούσαμε στα σίγουρα να πούμε ότι είναι action, γιατί πολύ απλά δεν είναι καμία από τις υπόλοιπες. Μία καλύτερη και πιο κατατοπιστική προσέγγιση είναι ο χαρακτηρισμός 3D action beat' em up. Το 3D αναφέρεται λόγω της τρισδιάστατης προοπτικής του, ενώ το beat' em up για τις κλωτσιές και μπουνιές που θα παίζετε όλη την ώρα και την ενσωμάτωση πολλών combos στις κινήσεις αυτές (όπως ακριβώς και στα κανονικά Tekken-clones). Ωστόσο, δεν μπορούμε να του στερήσουμε και το χαρακτηρισμό του action, διότι "φέρνει" αρκετά και σε Doom-clone, αφού έχει και όπλα, ammo, πανοπλίες κ.ά. Σας μπέρδεψα κάπως, ε; Ας τα πάρουμε, λοιπόν, τα πράγματα ένα ένα...



Κι εγώ ξέρω να κάνω τέτοια ακροβατικά. Αμ τι, δώδεκα χρόνια μπαλέτο δεν πήγαν χαμένα! (Αστειεύομαι φυσικά. Ουδέποτε πήγα μπαλέτο. Ενόργανη μονάχα!)

Υπέρ & Κατά

Θετικά
- Απολαυστικό gameplay
- Ενδιαφέρουσα υπόθεση
- Μελετημένο μοντέλο μαχών

Αρνητικά
- Παλαιάς τεχνολογίας γραφικά
- Απουσία multiplayer
- Σχετικά αδύναμο AI

ΣΤΥΛ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πριν από κάθε αποστολή βλέπετε ένα βίντεο με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού και ακούτε ορισμένους διαλόγους που προωθούν την υπόθεση και σας προϊδεάζουν ως έναν βαθμό για τα objectives της επερχόμενης αποστολής. Αναλυτικότερη ενημέρωση για το τι θα πρέπει να κάνετε ακολουθεί εντός της αποστολής, από την προσωπική "ατζέντα" σας. Πρόκειται για ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο που σας κρατάει σε επαφή με το αρχηγείο, αναφέρει τα εκάστοτε objectives και ανάλογες συμβουλές, σας ενημερώνει για κάθε καινούριο αντικείμενο ή όπλο που θα συναντήσετε και κρατάει ακόμη κι ένα ημερολόγιο, όπου γράφονται όλα τα combos που έχετε μάθει και οι σκέψεις που κάνετε καθώς εξελίσσεται μπροστά στα μάτια σας η υπόθεση.

Ξεκινώντας η αποστολή συνήθως ο οπλισμός σας είναι μηδαμινός ή ανύπαρκτος. Αυτό, βέβαια, λίγο θα πρέπει να σας ανησυχεί, αφού στην πορεία όλο και κάποιον βρίσκετε για να του πάρετε το όπλο, ενώ οι μπουνιές αποτελούν ένα εξίσου καλό όπλο και η χρήση τους προσφέρει μεγαλύτερη απόλαυση, χωρίς φυσικά να θέλω να "ρίξω" τις κλωτσιές. Πάντως, μη νομίσετε ότι και οι αντίπαλοι δεν θα κάνουν το ίδιο. Αν έχουν όπλο στα χέρια τους, εννοείται ότι θα το χρησιμοποιήσουν για να σας επιτεθούν, κάτι που -πιστέψτε με-

Το σύστημα μαχών του Oni είναι απολαυστικότατο και αρκετά μελετημένο, ώστε να προσφέρει πληθώρα στρατηγικών δυνατοτήτων και είναι προσαρμοσμένο κατάλληλα στις ανάγκες ενός 3D action παιχνιδιού.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ONI


Konoko: Η ηρωίδα του παιχνιδιού. Μάλλον κάπως απίθαση για τα γούστα μου!


Griffin: Ο αρχηγός του TCTF. Φαίνεται καλός άνθρωπος μέχρι να τον γνωρίσεις καλύτερα...


Kerr: Ο θείος της Konoko και ο άνθρωπος που κρύβεται πίσω από τα παράνομα πειράματα. Τι πειράματα; Θα δείτε μόνοι σας. Πάντως, η Konoko, τελικώς, αποδεικνύεται ολίγον "βιονική γκόμενα"!


Shinatama: Ενα ανθρωποειδές, ψυχικά συνδεδεμένο με εσάς, που θα σας προσφέρει πολύτιμη βοήθεια, αλλά και αρκετούς μπελάδες...


Muro: Ο αρχηγός του Συνδικάτου. Και πού να τον δείτε πώς μεταμορφώνεται τις νύκτες! Κι αυτός έχει μωβ μαλλιά; Χμμμ...


Barabas: Πιστός ακόλουθος του Muro και μεγάλος μπελάς. Εχει ένα όπλο... δύο μέτρα! Φροντίστε να του το πάρετε από την αρχή της μάχης και να το... ξέρετε εσείς!

δεν θα σας αρέσει καθόλου! Αν τελειώσουν τα πυρομαχικά τους ή αν τους πλησιάσετε αρκετά και δεν βρίσκεστε πλέον στην εμβέλεια του όπλου τους ή αν, τέλος πάντων, βρεθούν για κάποιον λόγο χωρίς όπλο, δεν θα διστάσουν να εμπλακούν σε "one on one" μάχη μαζί σας (αν και πολλές φορές είναι και three ή four on one!). Ο τύπος της μάχης που ακολουθεί είναι ο κλασικός των beat' em up, που συνδυάζει kickboxing, karate, αλλά και αρκετές "βρώμικες" κινήσεις (καταλαβαίνετε, φυσικά, ότι τις λάτρεψα από την πρώτη στιγμή!).

Μη φανταστείτε καμιά αλλαγή mode στη μάχη, όταν περνάμε από τη μάχη με τα όπλα στη hand-to-hand, ώστε να θυμίζει περισσότερο Tekken. Ολος ο μηχανισμός είναι ενσωματωμένος στην κύρια μηχανή του παιχνιδιού, η οποία έχει διαμορφωθεί κατάλληλα ώστε να προσφέρει τη δυνατότητα συνδυασμού της φυσιογνωμίας των Doom-clones με αυτήν των beat' em up, δημιουργώντας στο τέλος κάτι καινούριο και σίγουρα πρωτότυπο!

Λίγο πολύ έτσι έχουν τα πράγματα καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με αρκετές διαφοροποιήσεις, βέβαια, από αποστολή σε αποστολή, αλλά με τη γενική ιδέα να παραμένει ίδια. Μόνο σε μερικά bosses αλλάζει εντελώς το σκηνικό, αλλά μάλλον προς το χειρότερο. Και δεν χρειάζεται να το εκλάβετε ως μονοτονία, γιατί πολύ απλά δεν θα πλήξετε!! Η εν λόγω συνταγή αποδεικνύεται πολύ απολαυστική και συμβάλλει τα μέγιστα στη διαμόρφωση μίας καλής βαθμολογίας.

ΚΑΜΕΡΑ

Στη συνέχεια θα αναφερθούμε στο πώς θα βλέπετε τα πράγματα εντός του παιχνιδιού. Οπως μπορεί να φανεί κι από τις φωτογραφίες, η προοπτική είναι 3D τρίτου προσώπου, όπως μας έχει συνηθίσει η κυρία Lara στα μύρια παιχνίδια της. Ευτυχώς, πάντως, ο έλεγχος της κάμερας είναι άψογος και δεν παρουσιάζει κανένα απολύτως πρόβλημα. Τα turn right/left γίνονται με το mouse, στρίβοντας ολόκληρο το σώμα κι όχι μόνο το κεφάλι του χαρακτήρα σας. Ετσι μένουν τα W, A, S, D για την κίνηση μπρος και πίσω του χαρακτήρα και το sidestepping (πλάγιο βήμα).

Το πρόβλημα σε τέτοια παιχνίδια εμφανίζεται όταν αντικείμενα ή τοίχοι μπαίνουν ενδιάμεσα στην κάμερα και το χαρακτήρα σας και κρύβουν ένα τμήμα του πεδίου μάχης. Οι προγραμματιστές του Oni, όμως, υπερέβαλαν εαυτούς στο συγκεκριμένο τομέα. Ετσι, έκαναν διάφανα τα αντικείμενα που θα έκρυβαν από τους παίκτες κάποια πράγματα από το πεδίο της μάχης και μονάχα μία ανεπαίσθητη σκιά μαρτυρά την ύπαρξή τους. Η τεχνική αυτή δεν είναι καινούρια, αφού εδώ και λίγο καιρό εφαρμόζεται σε ανάλογα παιχνίδια. Κάθε υλοποίηση, όμως, διαφέρει κάπως από την άλλη και εμφανίζει τα δικά της προβλήματα. Η εν λόγω τεχνική έχει τα θετικά της, αφού έχουμε τη μέγιστη κάθε φορά οπτική του χώρου, από την άλλη όμως επιτρέπει, με κατάλληλη τοποθέτηση του παίκτη και στροφή της κάμερας, να βλέπουμε πίσω από πόρτες και τοίχους! Ομολογουμένως έχει γέλιο και δεν θα σας ενοχλήσει ως στοιχείο του gameplay (το αντίθετο μάλιστα!), γι' αυτό και δεν το εκλαμβάνω ως μειονέκτημα της μηχανής γραφικών.


Η Konoko σε πρώτο πλάνο. Συμπαθητική φαίνεται, αν εξαιρέσει κανείς το μωβ μαλλί και την προδιάθεσή της να σαπίζει στο ξύλο όποιον βρει μπροστά της...


Εντάξει, είπαμε, αλλά όχι και πέντε εναντίον ενός. Αυτό δεν είναι μάχη, αλλά ομαδικός βιασμός! Ελπίζω τουλάχιστον να παίρνουν προφυλάξεις!!!

ΠΥΞ ΛΑΞ!

Στην αρχή του παιχνιδιού η Konoko ξέρει να εκτελεί μόνο έναν περιορισμένο αριθμό κινήσεων. Το "ρεπερτόριό" της περιορίζεται σε μονά ή διπλά χτυπήματα με τα χέρια ή τα πόδια, ελάχιστους συνδυασμούς αυτών και σε ένα χτύπημα από πάνω (με πήδημα) κι ένα από κάτω (για την ακρίβεια, ένα τάκλιν!). Αυτά σε καμία περίπτωση δεν επαρκούν για να χαρακτηριστεί ο χειρισμός του παιχνιδιού πλούσιος, ωστόσο φθάνουν για να ξεκινήσετε.

Το πρώτο πράγμα που μαθαίνετε είναι να προσανατολίζετε τα χτυπήματά σας, γιατί μην ξεχνάτε ότι το παιχνίδι είναι 3D, η κάμερα μπορεί να στριφογυρίσει όσες μοίρες θέλετε, αλλά ο αντίπαλος βρίσκεται σε συγκεκριμένο σημείο και πρέπει αυτόν να χτυπήσετε κι όχι τον αέρα που σας περιτριγυρίζει. Τουλάχιστον στην αρχή, το τελευταίο θα συμβαίνει αρκετά συχνά!

Αλλη μία τεχνική που πρέπει να συνηθίσετε είναι το μπλοκάρισμα των επιθέσεων των αντιπάλων. Βλέπετε, για την εν λόγω ενέργεια δεν υπάρχει ειδικό πλήκτρο και γίνεται αυτόματα από το χαρακτήρα σας, υπό ορισμένες προϋποθέσεις: να μην κάνετε sidestepping, να μην εκτελείτε χτύπημα και (το σημαντικότερο) το combo του αντιπάλου να μπορεί να ανακοπεί. Αυτό με απλά λόγια σημαίνει ότι:



Πάντα ονειρευόμουν να αποκτήσω μία Yamaha R1! Λέω, λοιπόν, να πάρω μία με τον επόμενο μισθό μου...

α) αν κινείστε δεξιά-αριστερά και σας επιτεθούν, θα σας χτυπήσουν. Η οπισθοχώρηση αποτρέπει το μπλοκάρισμα, αλλά συνήθως αποτρέπει και τους αντιπάλους από το να βρουν το στόχο τους (hint!), β) αν προσπαθήσουν οι δύο αντιμαχόμενοι να αλληλοχτυπηθούν ταυτόχρονα, θα υπερισχύσει αυτός που ξεκίνησε πρώτος, γ) κάθε χαρακτήρας (είτε εσείς είτε οποιοσδήποτε αντίπαλος) έχει τις δικές του ειδικές κινήσεις τις οποίες, από τη στιγμή που θα ξεκινήσουν ως combo, δεν μπορεί κανένας να σταματήσει. Σε τέτοιες περιπτώσεις, όσο ακίνητος κι αν καθίσετε, περισσότερο θα διευκολύνετε το έργο του αντιπάλου σας παρά θα το μπλοκάρετε.

Εκτός αυτών, πρέπει να έχετε υπόψη σας και τα κάτω χτυπήματα, τα οποία για να παρεμποδιστούν, θα πρέπει απλώς να σκύψετε. Και, εντάξει, τα combos μπορείς να καταλάβεις πότε τα ξεκινάει κάποιος, αφού συνήθως μουρμουρίζει κάτι λόγια προηγουμένως και απαιτείται μία παύση πριν από την εκτέλεσή τους, αλλά οι επιθέσεις από κάτω δύσκολα προβλέπονται (και μπλοκάρονται). Ευτυχώς, όμως, η ζημιά που προκαλούν είναι πολύ μικρότερη.

Γενικά το σύστημα μαχών του Oni είναι απολαυστικότατο, αρκετά μελετημένο ώστε να προσφέρει πληθώρα στρατηγικών δυνατοτήτων και προσαρμοσμένο κατάλληλα (από τα beat' em ups) στις ανάγκες ενός 3D action παιχνιδιού, ώστε να μην αλλοιώνεται αισθητά η φυσιογνωμία κανενός εκ των δύο ειδών και να παραμένει παράλληλα και κάτι το διαφορετικό! Αν είναι κάτι που θα σας κερδίσει μέχρι τέλους σε αυτό το παιχνίδι είναι οι hand-to-hand μάχες. Δεν πιθανολογώ, είμαι σίγουρος...

ΟΠΛΑ, ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ Κ.ΛΠ.

Το Oni αποδεικνύει εμπράκτως ότι δεν είναι μόνο ένα παιχνίδι ξύλου, αφού διαθέτει δέκα εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους όπλα στο οπλοστάσιό του, αριθμός που θα μπορούσε κάλλιστα να αντιπροσωπεύει και το οπλοστάσιο ενός καθαρόαιμου Doom-clone. Σε καμία περίπτωση δεν θα μπορέσετε να τελειώσετε το Oni μόνο με τη χρήση των όπλων, αλλά θα αποτελέσουν μία πολύ αναγκαία βοήθεια στην προσπάθεια εκπλήρωσης αυτού του στόχου.

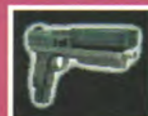
Το πρωτοποριακό της όλης υπόθεσης και παράλληλα το στοιχείο που εξισορροπεί τα πράγματα, ώστε το Oni να μην "καταντήσει" ακόμη ένα FPS, είναι ότι μπορείτε σε κάθε περίπτωση να κουβαλάτε το πολύ ΕΝΑ όπλο!!! Ναι, μονάχα ένα! Το καλό είναι ότι μπορείτε να έχετε υπό την κατοχή σας οτιδήποτε πέσει από αντίπαλο στη διάρκεια της μάχης, αλλά θα πρέπει να είστε πολύ εκλεκτικοί και προνοητικοί, διότι θα πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα στο όπλο που ήδη έχετε και σε αυτό του αντιπάλου, αφού αναγκαστικά ένα από τα δύο θα το αφήσετε πίσω σας. Και σε αυτή την επιλογή πρέπει να λάβετε υπόψη σας αρκετούς παράγοντες, ένας από τους οποίους είναι τα πυρομαχικά.

Υπάρχουν δύο τύποι πυρομαχικών στο Oni: οι ballistic και energy. Ο πρώτος τύπος πυρομαχικών μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με οποιοδήποτε όπλο και ρίχνει σφαίρες, ρουκέτες και άλλα βλήματα, ενώ ο δεύτερος χρειάζεται για όλα τα όπλα που βάλλουν ενέργεια. Προσοχή, όμως: τα clips που βρίσκετε στις πίστες, εκτός από περιορισμένα σε αριθμό έχουν χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά. Δηλαδή, αν χρησιμοποιήσετε μερικώς ένα energy clip σε ένα ενεργειακό όπλο (δεν ξοδέψετε όλες τις σφαίρες του) και πάρετε ένα άλλο ενεργειακό όπλο, δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ό,τι έχει απομείνει από το προηγούμενο όπλο, ακόμη κι αν και τα δύο είναι της ίδιας κατηγορίας (π.χ. ενεργειακά). Επίσης, εάν σας έχουν μείνει 2 από τις 10 σφαίρες μέσα σε ένα όπλο και κάνετε reload, το όπλο γεμίζει μεν με 10 σφαίρες, αλλά οι εναπομείνασες 2 πετιούνται!

Τα προαναφερόμενα δύο στοιχεία κάνουν ακόμη πιο περίπλοκο τον τομέα της χρήσης των πυρομαχικών, οπότε καλύτερα να χωνέ-

ΚΑΙ ΤΑ 10 ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΑ!

Πάρτε μια ιδέα από τα όπλα που θα βρείτε στο παιχνίδι. Το δέκατο για λόγους τακτ δεν σας το δείχνουμε. Είναι αυτό του Barabas και όσο να 'ναι, δύο μέτρα εργαλείο, μπορεί να σοκάρει τις αναγνώστριές μας...!



Equalizer MK4



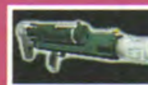
Black Adder SMG



SML3 Plasma Rifle



Phase Stream Projector



SBG Man-Portable Mortar



Van De Graaf Pistol



Scram Cannon



Mercury Bow



Screaming Cannon

COMBO MOVES

Ορίστε και μερικά από τα combos που θα μάθετε να εκτελείτε στο παιχνίδι με ποικίλους συνδυασμούς πλήκτρων. Φυσικά, δεν τα δημοσιεύω όλα. Πάντως, να είστε σίγουροι ότι προς το τέλος του παιχνιδιού το "ρεπερτόριό" σας θα είναι αρκετά εμπλουτισμένο...


Back Breacker


Block


Crescent moon kick


Devil spin kick


Disarm


Escape


Flip jump


Rising fury punch


Running throw


Sledgehammer heel


Slide


Spinning side kick

ψετε καλά πως στον τομέα αυτό θα βρίσκεστε συνεχώς "στη στέρηση"! Εκτός, λοιπόν, από τον προβληματισμό τού ποιο όπλο να επιλέξετε, θα πρέπει να έχετε και σωστό timing στο γέμισμα των όπλων. Και όλα αυτά χωρίς να έχουμε αναφερθεί στη χρήση των όπλων!

Τέλος, το πρόβλημα της σωστής στόχευσης από προοπτική τρίτου προσώπου έχει επιλυθεί με την προσθήκη ακτίνας laser (ή κάτι παρόμοιο) στα όπλα, η οποία δείχνει προς τα πού θα στοχεύεις. Μπορεί να μην είναι τόσο βολική προσθήκη όσο το στόχαστρο των Doom-clones, το οποίο χειρίζεσαι όπως θέλεις, αλλά τη δουλειά της την κάνει μια χαρά.

ΜΗΧΑΝΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Μετά λύπης μου σας αναφέρω ότι το Oni από πλευράς γραφικών δεν τα πάει και πολύ καλά. Για την ακρίβεια δεν τα πάει άσχημα, αλλά υπάρχουν ήδη πολλοί τίτλοι στο εμπόριο που είναι πολύ καλύτεροι σε αυτόν τον τομέα. Από τις φωτογραφίες και μόνο μπορεί να φανεί πως αυτό που απεικονίζεται στην οθόνη δεν είναι εντυπωσιακό, παρά το γεγονός ότι η φύση του παιχνιδιού (3D) τού αφήνει ελεύθερο το πεδίο να διαπρέψει. Η ενασχόλησή μου με το Oni συνέπεσε με την αλλαγή της κάρτας γραφικών μου (είπα κι εγώ να μπω στο club των Gigatexel Shaders) και ανέμενα με ιδιαίτερο ενδιαφέρον να παρατηρήσω τη διαφορά που θα είχε η απεικόνιση στη νέα κάρτα μου σε σχέση με την παλιά (μία κατάκοπη TNT). Ε, σας πληροφορώ ότι οι διαφορές εντοπίζονταν κατά 95% μόνο στα fps. Αντε να δεχτώ και μια ελάχιστη βελτίωση στους χρωματισμούς και τη φωτεινότητα, αλλά τίποτα παραπάνω. Τα γραφικά του Oni, ακόμη και με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, είναι απλώς καλά.

Το παραπάνω ήταν λίγο έως πολύ αναμενόμενο, λόγω του γεγονότος ότι δεν χρησιμοποιεί κάποια έτοιμη μηχανή γραφικών (π.χ. Lithtech, Q3, UT έστω), αλλά οι προγραμματιστές έφτιαξαν μία καινούρια. Αυτό από τη μια είναι καλό, γιατί είναι πολύ καλύτερα προσαρμοσμένη στις ανάγκες του gameplay του τίτλου (κομμένη και ραμμένη στα μέτρα του δηλαδή), από την άλλη, όμως, αναμφισβήτητα η δουλειά που κάνει ένας απλός 3D programmer δεν μπορεί να συγκριθεί με αυτήν μίας εταιρείας που έχει εξειδικευθεί στο συγκεκριμένο τομέα και βελτιστοποιεί και αναβαθμίζει το τελικό προϊόν αδιάκοπα τα τελευταία χρόνια.

Τέλος, για το ύφος των γραφικών το παιχνίδι (κι επομένως και ο τομέας των γραφικών) διακατέχεται από μία γιαπωνέζικη φιλοσοφία, μολονότι δεν είδα ούτε έναν Ιάπωνα στα credits!!! Οσοι, λοιπόν, είναι fans των anime και των λοιπόν ιαπωνικών ειδών σχεδίου, μάλλον θα το βρουν περισσότερο ενδιαφέρον, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τα γραφικά δεν πρόκειται να συγκινήσουν και όσους δεν είναι τόσο φανατικοί με το είδος.

ΗΧΟΣ

Στα πρώτα βήματα της ενασχόλησής μου με το παιχνίδι είχα κάποιες ενστάσεις για τον ήχο, οι οποίες όμως στη συνέχεια υποχώρησαν καθώς προχωρούσα προς την ολοκλήρωση του τίτλου. Αυτό που κυρίως με ξένισε ήταν η έλλειψη μουσικής επένδυσης σε ένα μεγάλο μέρος της δράσης. Τουλάχιστον στην αρχή τα κομμάτια στα οποία η δράση συνοδευόταν από μουσική ήταν αισθητά λιγότερα από αυτά που ήταν εντελώς "βουβά", κάτι που προσωπικά με ενοχλεί πολύ. Τελικά, όμως, καθώς εξελίσσεται η υπόθεση και ο παίκτης εισχωρεί βαθύτερα στο μύθο, η αγωνία κορυφώνεται, ακολουθεί και η μουσική, η οποία όλο και πυκνώνει, χωρίς κανένα από τα κομμάτια να



ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



χάνει το ενδιαφέρον του.

Κατά τ' άλλα, τα ηχητικά εφέ είναι καλά (αν και θα μπορούσαν να είναι καλύτερα ή πιο πλούσια) και οι ομιλίες δεν παύουν σε καμία στιγμή να αναδεικνύουν την ποιότητα της παραγωγής τους.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Χμ, εδώ είναι πιο σκοτεινά τα πράγματα. Από τη μία οφείλω να αναγνωρίσω το πολύ καλό μοντέλο μάχης των αντιπάλων που αντιμετωπίζετε, αφού κάθε εχθρός παίρνει τις δικές του πρωτοβουλίες, συνεργάζεται ως έναν βαθμό με τους δικούς του και προσπαθεί να προβλέψει τις κινήσεις σας. Επίσης, οι αντίπαλοι, τόσο της ίδιας κλάσης όσο και διαφορετικής, παρουσιάζουν μεταβλητή δυσκολία. Το path finding, όμως, χαλάει ως έναν βαθμό την άριστη εικόνα της τεχνητής νοημοσύνης. Οι τοίχοι γενικά δημιουργούν προβλήματα στον εντοπισμό σας, ενώ οι αντίπαλοί σας έχουν την τάση να ξεχνούν εύκολα το τι συνέβη γύρω τους, η ικανότητα αντίληψής τους είναι μεγαλύτερη απ' ό,τι ίσως θα έπρεπε, ενώ δεν δείχνουν να φοβούνται καθόλου το κενό, καθιστώντας εύκολο το να τους παρασύρετε δίπλα σε γκρεμούς και να τους πετάτε μέσα, γλιτώνοντάς σας έτσι από τον κόπο να τους "καθαρίσετε" με το δύσκολο τρόπο.

Πάντως, αξιοσημείωτη είναι η δυνατότητα των αντιπάλων σας να συνδυάζονται όταν επιτίθενται σε ομάδες. Το μόνο σίγουρο είναι ότι, αν δεν μάθετε λίαν συντόμως να αντιμετωπίζετε τέτοιες καταστάσεις, θα φάτε πολύ ξύλο! Δύο εναντίον ενός είναι άνισος αγώνας, τρεις εναντίον ενός είναι μία δύσκολη μάχη, ενώ τέσσερις εναντίον ενός συνεπάγεται πολύ ξύλο!

Τέλος, θα υπάρξουν και μερικές φορές που θα χρειαστεί να συνεργαστείτε με άτομα που θα συνταχθούν στην ομάδα σας και θα πολεμήσουν στο πλευρό σας, των οποίων η νοημοσύνη όμως δεν σας βοηθά στη μάχη. Πιο πολύ θα πρέπει να τους νταντεύετε σκοτώνοντας όποιον τους την "πέφτει" για να μη σκοτωθούν οι ίδιοι, παρά θα σας βοηθήσουν να ξεμπερδέψετε μία ώρα αρχύτερα.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το Oni είναι ένας ιδιόμορφος και πολύ απολαυστικός τίτλος, που προσπαθεί να συνδυάσει με επιτυχία τα καλύτερα χαρακτηριστικά δύο παρεμφερών κλάδων των action παιχνιδιών: αυτών των beat' em up και των Doom-clones. Η αλήθεια είναι ότι τα καταφέρνει πολύ καλά, δημιουργώντας ένα συμπαγές και εθιστικό gameplay, που είναι ικανό να προσελκύσει τον οποιονδήποτε. Δυστυχώς δεν προσφέρει δυνατότητα για παιχνίδι πολλών παικτών, κάτι που θεωρώ μεγάλη έλλειψη! Αυτός είναι και ο λόγος που θα θεωρούσα "ριγμένο" όποιον δεν του δόθηκε η δυνατότητα να βιώσει τις έντονες συγκινήσεις που δύναται να του προσφέρει ο εν λόγω τίτλος.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85

85



Ξύλο μέχρι τελικής πτώσεως! Θα το νιώσετε μέχρι το... κόκκαλο!

OPSYS

Οταν άκουσα ότι μία κυπριακή εταιρεία θα κυκλοφορήσει ένα adventure game, δεν πίστευα στ' αυτιά μου. Βλέποντας, δε, το playable demo που μας έστειλε η εταιρεία, έμεινα με ανάμεικτα συναισθήματα, περιμένοντας να δω το τελικό δημιούργημα. Παίζω το παιχνίδι εδώ και περίπου 20 μέρες, αρνούμενος να δω τη λύση που έχει κυκλοφορήσει στο Internet. Προσπαθώ να δω μέχρι πού μπορώ να φθάσω μόνος μου. Αυτό δεν είναι παιχνίδι, αλλά βασανιστήριο της Ιεράς Εξέτασης!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
[HYPER]MEDIA
(http://www.opsysthegame.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 300MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, QuickTime 4.1.2, 24x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με 16bit χρώματα, Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 0MB στον σκληρό.



Στο τεύχος 132 είχα δημοσιεύσει ένα preview του παιχνιδιού βασισμένο στο playable demo που μας είχε στείλει η εταιρεία που έχει δημιουργήσει το Opsys. Το χρηματικό έπαθλο των 10.000 δολαρίων που το συνοδεύει, το καθιστά ιδιαίτερα ελκυστικό. Δεν με συγκινούν ιδιαίτερα τα παιχνίδια που συνοδεύονται από χρηματικά έπαθλα, διότι πίστευα και πιστεύω ότι κάτι στην ιστορία αυτή δεν πάει καλά. Αλλιώς, ποιος διακινδυνεύει να χάσει τόσα χρήματα, ξέροντας εκ των προτέρων ότι μπορεί να μην τα βγάλει από τις πωλήσεις του παιχνιδιού; Πωλήσεις που πρέπει εκτός των άλλων να καλύψουν και τον κόπο των ανθρώπων που δούλεψαν για τη δημιουργία του. Ετσι, δεν είναι καθόλου παράξενο που ακόμη κανείς δεν έχει κατορθώσει να λύσει το παιχνίδι.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Να, λοιπόν, που βρέθηκε μία κυπριακή εταιρεία, η [hyper]media, να κάνει πραγματικότητα ένα όνειρο που φάνταζε σχεδόν ακατόρθωτο για τα ελληνικά δεδομένα. Πρόκειται για μία "high-end new media" κυπριακή εταιρεία, η οποία μάλιστα έχει βραβευθεί με το "World Class Award for Interactive Media" στην PROMAX Awards 2000, η οποία αποτελείται από ένα σύνολο καλλιτεχνών - δημιουργών που αναλαμβάνουν την κατασκευή ποικίλων προϊόντων για συγκεκριμένες κατηγορίες "χρηστών-πελατών". Στην περίπτωσή μας, το Opsys στοχεύει στην αγορά των adventure gamers! Το Opsys ισχυρίζεται ότι είναι ένα καθαρόαιμο adventure game από μία κυπριακή εταιρεία που χρησιμοποιεί τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής στη δημιουργία γραφικών και ήχου, το οποίο, κατά τα λεγόμενά τους, απευθύνεται σε ολόκληρη την οικογένεια. Αν αυτό αληθεύει ή όχι, θα το δούμε παρακάτω.

Η υπόθεση του OPSYS είναι σχετικά απλή. Από το Κυπριακό Μουσείο Νομισμάτων κλάπηκε μία υπερπολύτιμη συλλογή εκατό αρχαίων νομισμάτων. Ο πρώτος που θα καταφέρει να βρει και να επιστρέψει στο μουσείο όλα τα κλεμμένα νομίσματα θα ανταμειφθεί με ένα χρηματικό βραβείο $10.000 (περίπου 4.000.000 δρχ.)! Πρόκειται δηλαδή για ένα adventure που συνδυάζει το μυστήριο και την εξερεύνηση με τα ταξίδια μέσα στο χρόνο.

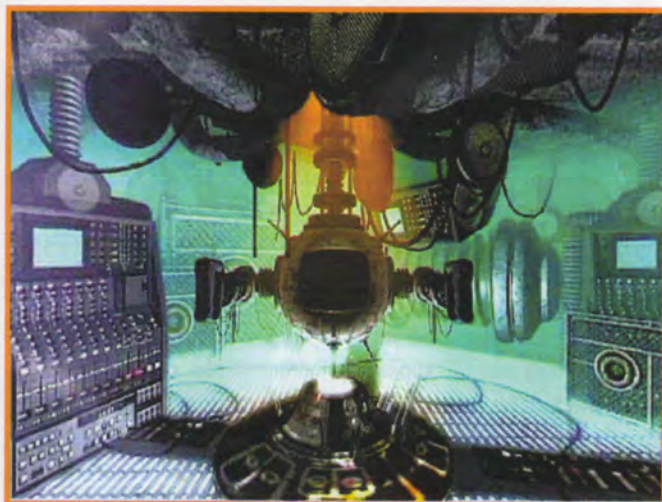
Το Opsys είναι το αποτέλεσμα της συνεργασίας ανάμεσα στην [hyper]media και στην Bank of Cyprus Cultural Foundation, η οποία έδωσε στους κατασκευαστές την άδεια να χρησιμοποιήσουν το τεράστιο πληροφοριακό υλικό των αρχείων της.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής πρώτου προσώπου και είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να βρίσκονται στα στάνταρ πολλών



Μετακινώντας τον πολιορκητικό πύργο με τον πολιορκητικό κριό και το στρατό δίπλα στα τείχη της πόλης, θα μπείτε μέσα σε αυτήν και θα βρείτε τα νομίσματα.



Η χρονομηχανή με την οποία ταξιδεύετε στις δέκα διαφορετικές εποχές-τοποθεσίες.



Πρέπει να σχηματίσετε το όνομα του βασιλιά ΠΝΥΤΑΓΟΡΑΣ στην οριζόντια ευθεία για να ανοίξετε την κρύπτη με τα νομίσματα.

άλλων παιχνιδιών που χρησιμοποιούν την ίδια με αυτό τεχνολογία. Το παιχνίδι βασίζεται στην QuickTime VR τεχνολογία της Apple, η οποία επιτρέπει 360 μοιρών θέα. Οι χρωματισμοί είναι πολύ καλοί, γενικά όμως το παιχνίδι δίνει πολύ έντονα την αίσθηση του κενού, μία αίσθηση που δεν άφηνε το Myst, αν και εκείνο, όπως και το Opsys, δεν περιείχε κανένα χαρακτήρα. Το Myst, όμως, "γέμιζε" το χρήστη με τα εξαιρετικά από κάθε πλευρά γραφικά του, γεγονός που εδώ δεν ισχύει παρά μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις. Αυτό που ξεχωρίζει πάντως στο παιχνίδι είναι η εκπληκτική από κάθε πλευρά εισαγωγή του, μία εισαγωγή με τόσο νεύρο και μυστήριο, που είχα πάρα πολύ καιρό να δω. Μακάρι να ήταν και το υπόλοιπο παιχνίδι στο ίδιο στυλ.

Η background ορχηστρική μουσική του Opsys είναι αρκετά καλή, με όμορφα και μυστηριώδη μοτίβα. Οι περισσότερες τοποθεσίες έχουν τη δική τους μουσική. Γενικά, η μουσική δίνει νεύρο στο παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ δεν είναι τίποτα ιδιαίτερο, ενώ οι ομιλίες -όπου αυτές υπάρχουν- είναι αρκετά ατμοσφαιρικές και λειτουργούν ικανοποιητικά. Μια και μπορείτε να παίζετε το παιχνίδι στα ελληνικά, ακούτε αυτές τις ομιλίες στη γλώσσα μας, οπότε δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα.

Το user interface του παιχνιδιού βασίζεται εξ ολοκλήρου στο mouse, όπως εξάλλου συμβαίνει με όλα τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν την τεχνολογία του Quicktime VR. Για να γυρίσετε προς τ' αριστερά ή προς τα δεξιά, κρατάτε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse και το κινείτε προς την κατεύθυνση που επιθυμείτε.

Πολλές φορές απαιτείται αρκετό ψάξιμο για να βρείτε τα συγκεκριμένα σημεία πάνω στην οθόνη στα οποία αλλάζει ο κέρσορας και μπορείτε να εκτελέσετε κάποια δράση.

Μεγάλη προσοχή θέλουν τα σημεία όπου, με τη μέθοδο του drag and move, μπορείτε να κινήσετε ή να περιστρέψετε διάφορα αντικείμενα. Γενικά, έχετε τη δυνατότητα πλήρους οριζόντιας περιστροφής 360 μοιρών, ενώ η κίνηση σας προς τα πάνω ή τα κάτω είναι πολύ μικρή και δεν καλύπτει ούτε το 30% της αντίστοιχης γωνίας.

Στο παιχνίδι θα χρειαστείτε κάποιο χρόνο για να συνηθίσετε τους διάφορους κέρσορές του. Την κατάσταση αυτή την επιτείνει αρνητικά και το γεγονός ότι το Opsys ουσιαστικά δεν έχει manual (κανείς δεν μπορεί να χαρακτηρίσει το δισέλιδο εξώφυλλο του CD manual), έτσι πρέπει να τα βρείτε όλα μόνοι σας.

Θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι δεν εγκαθιστά κανένα αρχείο στο σκληρό παρά μόνο τα saves που κάνετε. Η οθόνη δράσης είναι σε ανάλυση 640Χ480, έτσι, αν θέλετε να καταλαμβάνει όλη την οθόνη, πρέπει να γυρίσετε τα Windows στην αντίστοιχη ανάλυση.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζονται οι επιλογές OPEN, SAVE, SAVE AS, NEW GAME, η ένταση της μουσικής και το EXIT. Οταν είστε στη χρονομηχανή και ταξιδεύετε στις διάφορες περιοχές, κάτω από την οθόνη δράσης εμφανίζεται ένα ειδικό πλαίσιο που αντιστοιχεί στο πόσα και ποια νομίσματα γυρεύετε. Στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης δράσης υπάρχει ένα μικρό παράθυρο που περιέχει έναν αριθμό, ο οποίος αντιστοιχεί στη συγκεκριμένη αίθουσα του μουσείου, και ένα εικονίδιο κειμένου, το οποίο δίνει τις αναλυτικές ιστορικές πληροφορίες για την κάθε εποχή-περιοχή που επισκέπτεσθε.

Στο επάνω αριστερό μέρος της συνολικής οθόνης, υπάρχει ένα μικρό εικονίδιο, όπου, αν κάνετε κλικ, εμφανίζεται κάτω αριστερά ένα νέο menu, το οποίο περιέχει τις επιλογές ΜΕΝΟΥ ΕΠΙΛΟΓΩΝ, ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ VR, ΟΙ ΧΡΟΝΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΣ, Η ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΟΝΟΜΗΧΑΝΗ, και, τέλος, ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ.

Στο κάτω μέρος της κάτω αριστερής γωνίας εμφανίζεται ένα ειδικό πλαίσιο που σας πληροφορεί πόσα νομίσματα μένουν ακόμη να βρείτε. Εχοντας βρει μερικά νομίσματα, αξίζει





Το πρώτο πολύ δύσκολο puzzle. Σχηματίζοντας βάσει του παπύρου το όνομα του βασιλιά E-U-VE-LE-TO-NE, βλέπετε τα κατάλληλα σύμβολα, σύμφωνα με τα οποία πρέπει να στρέψετε τα σχετικά αγάλματα ώστε ν' ανοίξετε την πρώτη κρύπτη με τα νομίσματα. Πρέπει όμως να δείτε τον πάπυρο στ' αγγλικά.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΓΡΙΦΟ

Στο Internet κυκλοφορεί από τις αρχές του Γενάρη μία λύση του Opsys. Σε μένα έφτασε μέσω κάποιων αντβεντουρίστικων διασυνδέσεων προτού βγει στον "αέρα", συνοδευόμενη με ένα save ακριβώς πριν από το τέλος, ζητώντας έτσι τη γνώμη μου για τον τελικό γρίφο. Πολύ απλά, τους απάντησα ότι δεν βρίσκω καμία λογική, αλλά ταυτόχρονα τόνιζα ότι, αφού δεν είχα παίξει το παιχνίδι, μπορεί να μην είχα δει κάποια σημαντικά hints που να οδηγούν στη λύση του γρίφου αυτού. Στο Adventure & RPGs Update του προηγούμενου τεύχους ανάφερα τη λύση του παιχνιδιού που κυκλοφορεί τελικά "κανονικά" στο Internet, η οποία σταματά ακριβώς στον τελευταίο γρίφο. Διαβάζοντας το σχόλιο μου αυτό, η φίλη ΤΖΟΒΑΝΝΑ ΛΑΡΙΟΥ μου έγραψε σχετικά τα εξής:

"Αντρέα, καλησπέρα,
Πίστεψέ με, όταν φθάσεις σε αυτόν το γρίφο, θα σου έρθει να σπάσεις τον υπολογιστή σου. Μας λείπουν τα τελευταία εννέα νομίσματα, τα οποία είναι κρυμμένα μέσα σε αυτή τη γυάλινη κλούβα, που, για να ανοίξει, πρέπει να ανάψεις εννέα διακόπτες. Προσπαθούμε από τα Χριστούγεννα όχι μόνο εγώ αλλά κι όλοι οι φίλοι μαθηματικοί, αρχιτέκτονες, μηχανολόγοι κ.λπ., και πραγματικά δεν μας ενδιαφέρει η αμοιβή, αλλά, όταν κάποιος μπορέσει να το λύσει, ας το πει και σε μας, γιατί ο γρίφος αυτός δεν στηρίζεται ΠΟΥΘΕΝΑ, ούτε σε αριθμητική συνέχεια ούτε σε εξίσωση, απλώς ο προγραμματιστής κάτι σκέφθηκε που εμείς δεν μπορούμε να το συνειδητοποιήσουμε. Εχουμε ανάψει μόνο τους έξι διακόπτες αλλά δεν ξανασχοληθήκαμε. Τώρα παίζω το RIDDLE OF THE SPHINX και ευχαριστιέμαι κάθε γρίφο του.
Φιλια
Τζοβάννα Λαρίου"

Νομίζω ότι αυτό το γράμμα τα λέει όλα. Οταν φτιάχνεις ένα γρίφο με σκοπό να μην τον λύσει κανείς, ώστε να μη δώσεις το βραβείο που συνοδεύει το παιχνίδι, ε, τότε αυτό μετά από λίγο γυρνάει μπούμερανγκ εναντίον σου. Γιατί, όταν κυκλοφορήσει αυτό το μαντάτο από στόμα σε στόμα, ή και γραφτεί στα ειδικά περιοδικά, τότε το παιχνίδι έχει τελειώσει οριστικά. Προσωπικά, κρατώ μία μικρή επιφύλαξη για το αν τα νούμερα που πρέπει να βάλετε στους εννιά διακόπτες είναι "τυχαία" ή έχουν δοθεί με μορφή hints κάπου μέσα στο παιχνίδι και απλώς είναι τόσο καλά κρυμμένα, που κανείς να μην τα προσέχει. Και πάλι, όμως, η ουσία του προβλήματος δεν αλλάζει. Καλύτερα να μην υπήρχε κανένας συνοδευτικός διαγωνισμός και το παιχνίδι να ήταν πιο βατό, παρά να βαράς το κεφάλι σου στον τοίχο προσπαθώντας να λύσεις τους γρίφους του.
Ναι, το Myst, το Riven, ακόμη και αυτό το Ripper φαντάζουν παιδικά παιχνίδια μπροστά του, μόνο ως προς τη δυσκολία φυσικά.

να δείτε τις αίθουσες του μουσείου. Θα δείτε στα αντίστοιχα δωμάτια τα νομίσματα που έχετε βρει και αυτό είναι πολύ εντυπωσιακό.

Γενικά, ο χειρισμός θα σας προβληματίσει, για δύο βασικούς λόγους. Ο κυριότερος είναι η παντελής έλλειψη manual που να εξηγεί το χειρισμό και τους διάφορους κέρσορες-λειτουργίες του παιχνιδιού. Ο δεύτερος έχει να κάνει με το ότι πρέπει να ψάχνετε κάθε φορά σε ολόκληρη την οθόνη μήπως και βρείτε κάποιο σημείο όπου μπορεί να γίνει κάποια δράση (hot spot).

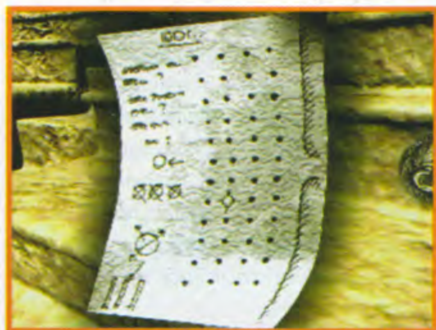
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Opsys δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο. Ο βασικότερος λόγος για την κατάσταση αυτή είναι ότι το παιχνίδι δεν είναι δομημένο σε μία λογική ανάπτυξης κάποιας υποτυπώδους έστω ιστορίας, αλλά, αντίθετα, αποτελεί το άθροισμα μίας σειράς χώρων-δωματίων, όπου αυτό που καλείσθε να κάνετε είναι να προσπαθήσετε να λύσετε τα υπάρχοντα puzzles, για να κερδίσετε, αν μπορείτε φυσικά, το σχετικό διαγωνισμό.

Μέσω μίας χρονομηχανής θα πρέπει να ταξιδέψετε σε δέκα διαφορετικές χρονικές περιόδους και να λύσετε σημαντικά μυστήρια και γρίφους, ώστε να μπορέσετε να μαζέψετε τα κλεμμένα χρυσά νομίσματα. Οι εποχές αυτές είναι: 500-400 π.Χ., 400-300 π.Χ., 500-300 π.Χ., 334-30 π.Χ., 30 π.Χ. - 330 μ.Χ., 300-1192 μ.Χ., 1192-1571 μ.Χ., 1571-1878 μ.Χ., 1878-1960 μ.Χ. και φυσικά η παρούσα χρονική περίοδος. Θα χρειαστεί να εξερευνήσετε διάφορες τοποθεσίες, όπως ένα αρχαίο ναό (που δεν πολυκατάλαβα ποιος ακριβώς μιλάει), μία βυζαντινή εκκλησία, μία ρωμαϊκή έπαυλη, τη βιβλιοθήκη ενός σχολείου κατά την εποχή των αγώνων για την απελευθέρωση του νησιού από τη βρετανική κυριαρχία κ.λπ., ενώ φυσικά θα κινηθείτε και μέσα στο μουσείο, όπου θα πρέπει να εξερευνήσετε τους χώρους του.

Η δράση του Opsys, όπως πολύ εύστοχα έχει παρατηρήσει κάποιος, υπάρχει μόνο και μόνο για να δει κάποιος αν μπορεί να κερδίσει το διαγωνισμό του παιχνιδιού. Δηλαδή, στην ουσία, δεν πρόκειται για ένα adventure game, αλλά για ένα παιχνίδι-διαγωνισμό. Νομίζω ότι αυτό τα λέει όλα, ή τουλάχιστον αυτά που εγώ νομίζω για το παιχνίδι αυτό.

Οι γρίφοι του δεν έχουν καμία συνοχή, δεν αναπτύσσουν κάποια ιστορία, δεν εξαρτώνται από κάποιες γενικότερες καταστάσεις που συμβαίνουν στο παιχνίδι. Απλώς υπάρχουν για να δυσκολέψουν το χρήστη. Αν νομίζετε ότι τα παραλέω, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε την περίοδο 500-400 π.Χ. (στην κρύπτη) και την περίοδο 500-300 π.Χ. (στο αρχαίο θέατρο). Εδώ το Opsys δείχνει όλες τις αδυναμίες του. Στην πρώτη περίοδο πρέπει να ερμηνεύσετε βάσει ενός κρυπτο-συλλαβικού παπύρου κάποια σύμβολα που εμφανίζονται σε τρία περιστρεφόμενα αγαλματίδια. Ποια λέξη άραγε πρέπει να ερμηνεύσετε; Προσωπικά, έκανα πάνω από μία εβδομάδα για να περάσω το γρίφο αυτό, και αυτό κυρίως οφείλεται, πιστεύω, στο γεγονός ότι η ελληνική απόδοση του ονόματος Ευβελεθώνε δεν αντιστοιχεί στα ερμηνευτικά σχέδια του παπύρου (που είναι στα ελληνικά), ενώ, αν αντιστοιχίσετε το Αγγλικό όνομα EU-VELETONE με την αγγλική απόδοση των συμβόλων, τότε όλα γίνονται πιο απλά. Φυσικά, το "απλά" είναι πολύ σχετικό. Το πρόβλημα έγινε ακόμη μεγαλύτερο από τη στιγμή που δεν μπορούσα να κάνω το παιχνίδι να τρέξει στα αγγλικά, και έτσι έπρεπε να κάνω μία καθαρά φαντασιακή μετάφραση των συμβόλων και των γραμμάτων. Και τα πράγματα γίνονται ακόμη χειρότερα από τη στιγμή που τα σύμβολα που πρέπει να τοποθετηθούν στα τρία αγαλματίδια (από δύο σε κάθε αγαλματίδιο) έχουν τελείως ανάποδη σειρά. Δηλαδή πρέπει να ξεκινήσετε από το πιο δεξιά όπως κοιτάτε την οθόνη και να βάλετε τα σύμβολα που αντιστοιχούν στα γράμματα του βασιλιά (E-U)-(VE-LE)-(TO-NE). Αν θελήσετε να τα βάλετε ξεκινώντας από τ' αριστερά όπως κοιτάτε, τότε η διάταξη είναι : NE - TO - LE - VE - U - E. Σε κάθε περίπτωση, δείτε τη σχετική φωτογραφία που δημοσιεύεται στο άρθρο αυτό. Ειλικρινά, δεν αξίζει να ταλαιπωρείσθε άδικα στο γρίφο αυτό. Ακόμη περισσότερο, όμως, στο αρχαίο θέατρο η δράση δεν έχει την παραμικρή συνοχή και υπάρχει μόνο και μόνο για να ικανοποιήσει ίσως αυτόν που τη σχεδίασε. Ειλικρινά, δεν έχει καμία -μα καμία- λογική. Βασίζεται αποκλειστικά στο να προσπαθήσετε να κάνετε κλικ σε όλα όσα βλέπετε πάνω στην οθόνη, να βρείτε τη σειρά με



Προσέξτε στη θέση ποιας κολόνας στο σχέδιο υπάρχει κενό. Εντοπίστε την οροφή της κενής κολόνας στο υπόγειο και θα βρείτε τα νομίσματα που είναι κρυμμένα εκεί.



Ο έφορος του μουσείου ενώ ανακοινώνει ότι βρέθηκαν και άλλα νομίσματα.



Το αρχαίο θέατρο.

Μια δεύτερη γνώμη

"Επιτέλους, ένα adventure με αξιώσεις στη γλώσσα μας!". Αυτό ήταν το πρώτο πράγμα που σκέφτηκα όταν πήρα στα χέρια μου το Opsys. Με εντυπωσιακά γραφικά, φροντισμένη παραγωγή, χωρίς ψιλοτσαπατσουλιές και "γεμίσματα" της τελευταίας στιγμής, το Opsys διαπνέεται σε όλα τα επίπεδα από έναν επαγγελματισμό που με εξέπληξε. Βέβαια, επειδή κάθε νόμισμα έχει δύο όψεις, έτσι και το Opsys, που σεναριακά ασχολείται κατά διαβολική σύμπτωση με... νομίσματα, έπρεπε και αυτό να ακολουθήσει τον κανόνα. Στην περίπτωσή του, η δεύτερη όψη δεν είναι άλλη από τα παζλ που συνθέτουν το gameplay του, τα οποία είναι δύσκολα, πιστά στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος διδάξας του είδους, το περίφημο 7th Guest. Σίγουρα το Opsys δεν είναι Treasure Quest, αφού μπορεί -έστω με υπερπροσπάθεια και με εξαίρεση τον τελευταίο γρίφο- να επιλυθεί από κάποιον που θα πάρει "ζεστά" το πράγμα. Ωστόσο, είναι επίσης βέβαιο πως δεν θα ενθαρρύνει σε καμία περίπτωση τον αρχάριο παίκτη, αλλά αντίθετα στοχεύει στον έμπειρο και δυνατό puzzle-solver.
Το σημαντικότερο στοιχείο του Opsys είναι, κατά τη γνώμη μου, οι υποσχέσεις που δίνει για το μέλλον. Και μια και πρόκειται για το πρώτο παιχνίδι της κυπριακής [hyper]media, αυτές οι υποσχέσεις αποτελούν ταυτόχρονα και βάσιμες ελπίδες. Μπράβο στην ομάδα του Opsys, που απέδειξε περίτρανα πως οι Ελληνες, όταν θέλουμε, μπορούμε να φτιάξουμε τίτλους διεθνών προδιαγραφών. Αξιοι!

Βαγγέλης Κράτσας

την οποία πρέπει να γίνει αυτό, και όλα αυτά για να πάρετε ένα σχέδιο που σας δίνει ένα αόριστο hint για να ανοίξετε ένα μυστικό πέρασμα που ακόμη προσπαθώ να καταλάβω τη λειτουργία του. Και εδώ πρέπει, επιστρατεύοντας όλη τη φαντασία σας, να βρείτε στο απόλυτο μαύρο ένα συγκεκριμένο hot spot που θα σας αποκαλύψει τα κρυμμένα νομίσματα. Αν αυτό λέγεται γρίφος, τότε εγώ είμαι Κινέζος.

Θα δεχόμουνα πολύ θετικότερα το παιχνίδι αν δεν αυτοσυστηνόταν ως adventure game, αλλά ως ένα puzzle game. Ετσι, ίσως άλλαζε η στάση μου απέναντί του.

Υστερα από κάθε φορά που βρίσκετε τα σχετικά νομίσματα, εμφανίζεται η όμορφη τηλεπαρουσιάστρια (ο συγχρονισμός στην κίνηση με την ομιλία είναι τέλειος), η οποία παραπέμπει στο μουσείο όπου ο έφορος ανακοινώνει την εύρεση των σχετικών νομισμάτων και ευχαριστεί αυτόν που τα βρήκε, δηλαδή εσάς.

Η εποχή που μου άρεσε περισσότερο, απ' όσες έχω δει, είναι αυτή με τη μάχη εν εξελίξει, όπου ουσιαστικά πρέπει να κινηθείτε σαν σε ένα παιχνίδι στρατηγικής. Είναι η πιο ευχάριστη περίοδος, και η μοναδική που έχει πεντακάθαρη εσωτερική λογική στη δράση και τους γρίφους της. Λες και βλέπεις άλλο παιχνίδι. Μακάρι να ήταν έτσι και οι υπόλοιπες περίοδοι.

Σε ένα adventure game τα στοιχεία που μετράνε πάνω απ' όλα είναι το σενάριό του και μετά η σωστή διάρθωση της δράσης του σε συνδυασμό με τους γρίφους που πρέπει να αναδεικνύουν τη δράση αυτή. Δυστυχώς, στο OPSYS, απ' όλα αυτά δεν υπάρχει σχεδόν τίποτα. Αυτό που κυρίως υπάρχει είναι οι γρίφοι, που είναι όμως δομημένοι αποκλειστικά στη βάση του σχετικού επάθλου. Αυτό το στοιχείο καθορίζει όλο το παιχνίδι. Είναι πραγματικά κρίμα, μια και το Opsys περιέχει ένα πλήθος σημαντικών στοιχείων της κυπριακής ιστορίας. Πρόκειται για πολύ εντυπωσιακή δουλειά στον τομέα αυτό, που πραγματικά συναρπάζει και προσδίδει ένα ιδιαίτερο μορφωτικό περιεχόμενο στην όλη προσπάθεια. Επαναλαμβάνω ότι είναι πραγματικά κρίμα, μια και υπήρχε όλο το υλικό για να δημιουργηθεί ένα εξαιρετικό adventure.

Το συνιστώ μόνο σε όσους πιστεύουν ότι μπορούν να κερδίσουν το σχετικό διαγωνισμό και το χρηματικό έπαθλο. Αλήθεια, γιατί όχι, κανείς δεν ξέρει ποιος μπορεί να είναι ο νικητής...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	60

75



Ενα από τα πιο δύσκολα adventures που έχω δει στη ζωή μου, ίσως το πιο δύσκολο απ' όλα. Βασίζεται σε μερικές εξαιρετικές ιδέες, όμως η προσπάθεια των δημιουργών του να το κάνουν τόσο δύσκολο ώστε να μην το λύσει κανείς, τελικά, "πνίγει" όλα τα θετικά στοιχεία που περιέχει το παιχνίδι, καθιστώντας το έναν πραγματικό Γολγοθά.

MISSION: HUMANITY

Θέλετε να διοικήσετε υπερσύγχρονες στρατιωτικές δυνάμεις; Θέλετε να κατακτήσετε 25 πλανήτες στα πιο απόμακρα μέρη του σύμπαντος; Θέλετε να πάρετε στα χέρια σας τις τύχες μιας ολόκληρης φυλής για επιβίωση; Ή μήπως προτιμάτε να συμμετάσχετε σε μία επίδειξη τάπερ για κυρίες; Μη βιαστείτε να απαντήσετε γιατί στην περίπτωση του "Mission: Humanity" τα τάπερ είναι η συναρπαστικότερη επιλογή.

του Σπύρου Παράσχη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EON DIGITAL/TECHLAND

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-166, 32MB RAM, Windows 95/98/NT/ME/2000, 50MB HD



Οταν ανέλαβα το review, ήμουν θετικά προδιατεθειμένος. Οι πληροφορίες από την ECTS έκαναν λόγο για μία καινούρια πρόταση, που εμπλούτιζε το αγαπημένο - αλλά μάλλον κουρασμένο- είδος των RTS (Real Time Strategy) με νέα στοιχεία. Οι προσδοκίες για κάτι πρωτότυπο ενισχύονταν από την καταγωγή του παιχνιδιού, που είναι πολωνική, κάτι που δεν συναντάμε κάθε μέρα. Δυστυχώς, γρήγορα η ευνοϊκή προδιάθεση έδωσε τη θέση της στη σκληρή πραγματικότητα. Ας μην προτρέχω, όμως, και ας αρχίσω με τον παραδοσιακό τρόπο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Σενάριο; Για να θυμηθώ... Ναι, υπάρχει κάποιο σενάριο που έχει να κάνει με μια μάχη μεταξύ γήινων και εξωγήινων, που περνούν έξω από τα όρια του ηλιακού μας συστήματος. Για περισσότερες λεπτομέρειες μη με ρωτάτε. Αφού το manual του παιχνιδιού αφιερώνει στο θέμα αυτό μόλις δύο παραγράφους, εμείς θα ασχοληθούμε; Αγνοήστε, λοιπόν, επιδεικτικά, φίλοι αναγνώστες, το σενάριο και σημειώστε το εξής: το "Mission: Humanity" σας επιτρέπει να πάρετε το μέρος είτε των γήινων είτε των εξωγήινων. Επιτέλους, οι ατέλειωτες ορδές των εισβολέων από τα άκρα του σύμπαντος, που κατατροπώθηκαν από λίγους ηρωικούς μαχητές (οι ηρωικοί μαχητές είναι πάντα λίγοι και συνήθως Αμερικανοί), έχουν την ευκαιρία της εκδίκησης. Τι λέτε, λοιπόν, να προσθέσουμε έναν πόντο στο παιχνίδι; Μπα... Δυστυχώς, το πόνημα της Techland αφήνει εντελώς ανεκμετάλλευτες τις δυνατότητες που προσφέρει αυτή η ιδέα. Γήινοι και εξωγήινοι έχουν τις ίδιες επιλογές ανάπτυξης και διαφοροποιούνται μόνο στα γραφικά. Αν, λοιπόν, περιμένατε το διάδοχο της παράδοσης του Starcraft, όπου καθεμία από τις τρεις αντιμαχόμενες φυλές απαιτούσε εντελώς διαφορετική προσέγγιση στο παιχνίδι, συνεχίστε να περιμένετε... Το "Mission: Humanity" δεν είναι για σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Οπως γνωρίζουμε, τα κλασικά Real Time Strategy παιχνίδια χρησιμοποιούν αυστηρώς δισδιάστατα γραφικά και η Techland δεν προσπάθησε να διαφοροποιηθεί από αυτήν την παράδοση. Τα κτίρια είναι καλοσχεδιασμένα και δίνουν το πρέπον φουτουριστικό κύρος στην ατμόσφαιρα. Αντίθετα, τα sprites των μονάδων είναι μικρά και ως εκ τούτου στερούνται ιδιαίτερης λεπτομέρειας, τόσο στη σχεδίαση όσο και στο animation. Παρ' όλα αυτά, οι ελλείψεις τους δεν ενοχλούν λόγω της φύσης του παιχνιδιού. Τα γραφικά εφέ είναι αρκετά καλοφτιαγμένα, αν και λιγοστά. Ιδιαίτερα αξιόλογες είναι οι εκρήξεις των κτιρίων, που συνταράσσουν ολόκληρη την οθόνη, καθώς και οι ρεαλιστικές σκιές των μονάδων και των κτιρίων. Από την άλλη, θα προτιμούσα μεγαλύτερη ποικιλία στους κόσμους του "Mission: Humanity", που μου φάνηκαν προχειροφτιαγμένοι. Οσο πάντως προχωρείτε στο παιχνίδι,



Η δυνατότητα για zoom δεν προσφέρει στο gameplay, αλλά είναι ευπρόσδεκτη.



Μία ολιγομελής ομάδα επιτίθεται στην εξωγήινη βάση και δεν συναντά αντίσταση.



Το πρώτο βήμα αποικισμού ενός πλανήτη είναι η προσεδάφιση του Pioneer για τους γήινους (ή Motherbase για τους εξωγήινους).



Η ενσωματωμένη εγκυκλοπαίδεια αποδεικνύεται χρήσιμη.

τα πράγματα βελτιώνονται, αλλά αυτό δεν αρκεί. Το θέμα είναι ένα παιχνίδι να μας πείσει να ασχοληθούμε με αυτό, ώστε να του αφιερώσουμε περισσότερο χρόνο.

Περνώντας σε πιο τεχνικά ζητήματα, θα εκτιμήσετε τη δυνατότητα απεικόνισης της δράσης του παιχνιδιού σε τρεις εναλλακτικές αναλύσεις (640x480, 800x600, 1.024x768). Η επιλογή μεγαλύτερων αναλύσεων δεν βελτιώνει την ποιότητα των γραφικών, αλλά σας επιτρέπει -κάτι πολύ χρήσιμο- να εποπτεύετε μεγαλύτερο χώρο ανά πάσα στιγμή (αφού τα πάντα φαίνονται μικρότερα). Ενδιαφέρουσα είναι και η δυνατότητα για zoom. Οποτε θέλετε μπορείτε να δείτε τις μονάδες σας μέχρι και δύο φορές μεγαλύτερες. Το zoom του παιχνιδιού είναι καθαρά bitmapped (με μία δόση bluring), με αποτέλεσμα η μεγέθυνση να κάνει τα γραφικά πιο χοντροκομμένα ("πιξέλιασμα" το αποκαλεί η ευγενής διάλεκτος των game reviewers), κάτι που δεν έχει κανένα ουσιαστικό αντίκρισμα στο gameplay. Παρ' όλα αυτά, είναι μία ευπρόσδεκτη προσθήκη.

Συνολικά, τα γραφικά του "Mission: Humanity" στέκονται σε αρκετά υψηλό επίπεδο. Ιδίως σε τεχνικά ζητήματα, το μόνο που μπορεί να τους προσάψει κανείς είναι το μικρό μέγεθος των sprites -το οποίο ωστόσο έχει λειτουργική σημασία- και η μάλλον μεγαλύτερη από ό,τι θα έπρεπε επανάληψη των textures στα backgrounds. Η σχεδίασή τους είναι λεπτομερής, αλλά, κατά τη γνώμη μου, στερείται στυλ και χαρακτήρα. Πρόκειται για το χαρακτηριστικό που κάνει τα παιχνίδια να ξεχωρίζουν και να περνάνε από την κατηγορία του καλού στην κατηγορία του κλασικού. Κοιτάξτε για αυτό το θέμα την εγκυκλοπαίδεια των games στο λήμμα "Starcraft".



Το Spaceport επιτρέπει τη μεταφορά μονάδων από πλανήτη σε πλανήτη.

ΚΑΙ Ο ΗΧΟΣ;

Ολα σχεδόν τα παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου (RTS για τους ευρωμαθείς) ακολουθούν στο ζήτημα του ήχου τις διδαχές του Warcraft. Οι μονάδες ανταποκρίνονται στις διαταγές σας με μια σύντομη φράση αποδοχής ("OK", "yes", "your order" κ.λπ.) και κάθε κτίριο έχει ένα χαρακτηριστικό ήχο λειτουργίας, που ακούγεται όταν το επιλέγετε. Παρεμπιπτόντως, το παιχνίδι παίρνει στα σοβαρά τον εαυτό του, οπότε μην περιμένετε τις αντιδράσεις των αγροίκων Orcs του Warcraft ή των μεθυσμένων ρομπότ του Z. Αν λοιπόν επιλέξετε την Ακαδημία, το χώρο εκπαίδευσης των πεζών τμημάτων του στρατού σας, τότε θα ακούσετε τρομπέτες να παιανίζουν θριαμβευτικά, ενώ αν πάτε στα γκαράζ των οχημάτων σας, θα ακούσετε ήχους εργοταξίου. Κατά τη διάρκεια των μαχών υπάρχουν όλα τα συνηθισμένα εφέ (εκρήξεις και πυροβολισμοί σε όλες τις δυνατές ηχητικές αποχρώσεις). Τα πάντα είναι ηχογραφημένα καθαρά και δίνουν τον απαραίτητο μιλιταριστικό και επικό τόνο στην ατμόσφαιρα.

Αυτό όμως που μου άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις είναι η μουσική επένδυση του παιχνιδιού. Τα κομμάτια που ακούγονται έχουν ποικιλία, είναι ατμοσφαιρικά και δένουν απόλυτα με το φουτουριστικό κλίμα του

ΣΥΓΓΝΩΜΗ, ΚΥΡΙΕ, ΠΟΙΟΣ ΕΙΣΤΕ;

Ψάχνοντας πληροφορίες για το παιχνίδι στο Internet, βρέθηκα μπροστά σε ένα μυστήριο. Τα διάφορα gaming sites έχουν μόνο ανακοινώσεις της επικείμενης κυκλοφορίας του "Mission: Humanity". Στη σελίδα της εταιρείας διανομής (Digital Eon) βρήκα μόνο μία αναφορά στο παιχνίδι, χωρίς screenshots ή άλλες πληροφορίες, ενώ στο site της κατασκευάστριας εταιρείας, της πολωνικής Techland, δεν υπήρχε καμία αναφορά. Παρατηρώντας προσεκτικότερα τις κυκλοφορίες της Techland βρήκα ότι το παιχνίδι "Exterminate" είναι σχεδόν ίδιο με το "Mission: Humanity". Προφανώς, για νομικούς λόγους ή για λόγους marketing το παιχνίδι άλλαξε ονομασία στις δυτικές αγορές. Το περίεργο της υπόθεσης είναι ότι το "Exterminate" έχει ελαφρώς διαφορετικό interface (δείτε το screenshot), ενώ αφ' ενός στα χαρακτηριστικά του αναφέρεται η δυνατότητα για networking, αφ' ετέρου οι απαιτήσεις του σε hardware είναι μικρότερες. Επικοινώνησα με την Techland για να ρίξει φως στην υπόθεση, αλλά μέχρι τη στιγμή της ολοκλήρωσης της παρουσίασης δεν είχα λάβει απάντηση.





παιχνιδιού. Gratulacje (=συγχαρητήρια στα πολωνικά, έτσι, για να μαθαίνετε!) στον κύριο Pawel Blaszczak, υπεύθυνο για το soundtrack.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα καλά γραφικά και ο πλούσιος ήχος είναι αρκετά για να φτιάξουν ένα καταπληκτικό rolling demo, αλλά ένα παιχνίδι έχει κι άλλες απαιτήσεις. Ετσι, κάθε real time strategy που σέβεται τον εαυτό του, οφείλει να σας επιτρέπει να χειρίζεστε με τον ευκολότερο, αμεσότερο και αποτελεσματικότερο τρόπο τις μονάδες σας. Οταν από το ποντίκι σου εξαρτάται το μέλλον μιας ολόκληρης φυλής, οι συμβιβασμοί απλώς δεν έχουν θέση! Οι δυνατότητες χειρισμού που προσφέρει το "Mission: Humanity" είναι επαρκείς. Οπως συνηθίζεται, μπορείτε να οργανώσετε το στρατό σας σε ομάδες (υποστηρίζονται μέχρι οκτώ) για τα τις κατευθύνετε εύκολα. Το interface μάλιστα σας βοηθάει, παρουσιάζοντας μια λίστα όλων των μονάδων σας (οπλίτες, άρματα και σκάφη) και επιτρέποντας με απλούς χειρισμούς του ποντικιού να τις αντιστοιχίσετε σε ομάδες, χωρίς τη χρήση του πληκτρολογίου. Εννοείται βέβαια ότι καθώς μαθαίνετε σταδιακά το παιχνίδι, η ομαδοποίηση και ανάκληση των ομάδων μέσω συνδυασμών πλήκτρων είναι απαραίτητη, για μεγαλύτερη ταχύτητα και ευελιξία. Εκτός από αυτή τη συνηθισμένη σε όλα τα RTS ομαδοποίηση, το "Mission: Humanity" σας επιτρέπει να χειριστείτε έως και πέντε πεζές μονάδες του στρατού σας σαν μία (μπορείτε επίσης να την εντάξετε σε ομάδες), με αποτέλεσμα την ακόμα πιο ευέλικτη αξιοποίησή τους. Μια άλλη ευκολία είναι η δυνατότητα να αντιστοιχίσετε control points σε κάποια σημεία του χάρτη, ώστε μελλοντικά πατώντας ένα πλήκτρο να μεταφέρεστε σε οποιοδήποτε από τα σημεία αυτά. Ενδιαφέρουσα προσθήκη είναι και η ενσωματωμένη mini-εγκυκλοπαίδεια που ανά πάσα στιγμή σάς ενημερώνει για τη λειτουργία, το κόστος και τα χαρακτηριστικά των μονάδων και των κτιρίων σας. Τέλος, αξίζει να αναφέρω το πολύ ευπρόσδεκτο χαρακτηριστικό της ρύθμισης της ταχύτητας του παιχνιδιού. Μπορείτε να ορίσετε το πόσο γρήγορα θα περνάει ο χρόνος και έτσι να μειώσετε κατά πολύ τα νεκρά διαστήματα, που αφήνουν τον παίκτη να περιμένει και υπάρχουν σε όλα τα παιχνίδια του είδους.

Αυτό που λείπει είναι η δυνατότητα ορισμού ενδιάμεσων σταθμών στην πορεία των στρατιωτών σας (αγγλιστί waypoints). Η έλλειψη αυτή, σε συνδυασμό με την περίεργη, κατά τη διπλωματικότερη έκφραση, αντίληψη προσανατολισμού που έχουν τα units του "Mission: Humanity" είναι πηγή προβλημάτων. Ας πούμε ότι επιλέγετε ένα λόχο ανδρών και τον διατάζετε να πάει σε ένα ύψωμα, προς τα δυτικά. Οι μισοί από τους άνδρες σας μπορεί να κρίνουν ότι συμφέρει, αντί να κινηθούν ευθεία προς το σημείο προορισμού τους, να κάνουν το γύρο του πλανήτη, όπου ο δρόμος είναι πιο φαρδύς. Φυσικά, είναι πολύ πιθανό στη διαδρομή τους να συναντήσουν ισχυρές εχθρικές δυνάμεις και να χαθούν, χωρίς ο παίκτης να μπορεί να το αντιληφθεί, αφού δεν είναι δυνατό να παρακολουθεί την εκτέλεση κάθε εντολής του. Αυτές οι πρωτοβουλίες των ανδρών σας οφείλονται και στο ότι οι κόσμοι του "Mission: Humanity" είναι σφαιρικοί. Βέβαια, το ότι υπάρχει εξήγηση δεν σημαίνει και ότι δικαιολογούνται.

GAMEPLAY

Η αλήθεια είναι ότι τα παραπάνω προβληματάκια συνηθίζονται και δεν επηρεάζουν, από ένα σημείο και μετά, το gameplay, που σύμφωνα με την Techland, είναι το πιο δυνατό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού. Δύο είναι οι βασικές πρωτοτυπίες που συναντάμε. Η πρώτη έχει να κάνει με τη δομή των αποστολών. Υπάρχουν συνολικά είκοσι πέντε πλανήτες για να κατακτήσετε. Αφού όμως κατακτήσετε έναν, δεν πρέπει να τον ξεχνάτε. Είναι πολύ πιθανό να γίνει εκεί μια εχθρική επίθεση, οπότε θα πρέπει να επιστρέψετε για να διεκδικήσετε τα κεκτημένα. Αυτό σημαίνει ότι και μετά την επικράτηση σε έναν κόσμο θα πρέπει να ασχολείστε με αυτόν, να οργανώσετε την άμυνά του, να αξιοποιήσετε τα επόμενά σας τεχνολογικά επιτεύγματα και να εξασφαλίσετε τη σταθερή ροή πόρων. Επίσης είναι δυνατή η μεταφορά στρατιωτών, πολιτών και φυσικών πόρων από έναν πλανήτη σε έναν άλλο, καθώς και η οργάνωση απλών στρατιωτικών επιχειρήσεων σε έναν εχθρικό πλανήτη, χωρίς σκοπό εγκατάστασης και αποικισμού. Κατά τη γνώμη μου, αυτό το χαρακτηριστικό, χωρίς να αποδεικνύεται ιδιαίτερα διασκεδαστικό, προσφέρει μια νέα διάσταση στο gameplay και



Ανά πάσα στιγμή μπορεί να βρίσκονται πολλά units στην οθόνη, χωρίς να παρουσιάζονται καθυστερήσεις.

ΕΞΕΛΙΞΗ; ΜΠΑ...

Το Mission: Humanity δεν διαφοροποιείται ιδιαίτερα στα γραφικά από το πρόσφατο (ή και το απώτερο) παρελθόν των RTS. Για του λόγου το αληθές, δείτε αυτές τις εικόνες από παλιότερα παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας.



Τα γραφικά του Starcraft (1998) παραμένουν ιδιαίτερα πλούσια και "στυλιζαρισμένα".



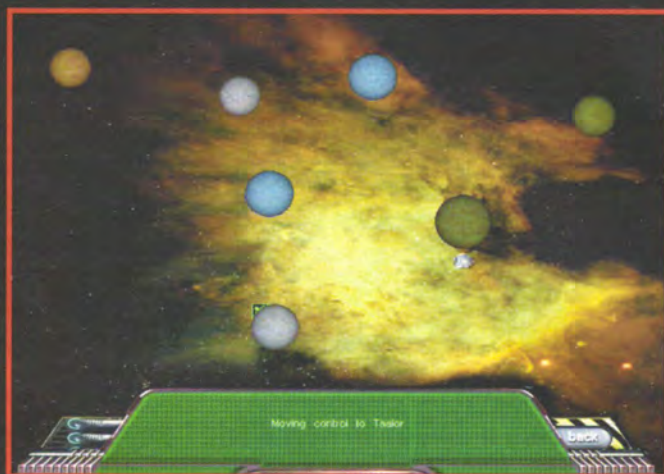
Το Total Annihilation (1997) δίνει με πολύ ωραίο τρόπο την αίσθηση του ύψους. Προσέξτε το λοφίσκο της εικόνας.



Το πρώτο Command and Conquer δείχνει τα χρονάκια του. Παρατηρήστε την παρόμοια με το "Mission: Humanity" διαρρύθμιση του interface.



Πού είναι η άμυνα; Πού πήγαν όλοι;



Αυτός ο γαλαξίας είναι δικός μου, δικός μου!

σου δίνει την αίσθηση ότι συμμετέχεις σε μια αποστολή μεγάλου βεληνεκούς.

Η δεύτερη πρωτοτυπία του "Mission: Humanity" είναι ότι οι κόσμοι του δεν είναι επίπεδοι, όπως είπαμε και παραπάνω, αλλά σφαιρικοί (πράγμα που βέβαια έχουμε ξαναδεί, π.χ. στο Populous III). Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείτε να οχυρωθείτε σε μια πλευρά του χάρτη και να νιώσετε ασφαλείς, αλλά ότι πρέπει να έχετε κατά νου το ενδεχόμενο να δεχθείτε επίθεση από πολλές πλευρές. Φυσικά και οι δικές σας επιθετικές επιλογές είναι περισσότερες, αφού μπορείτε να περικυκλώσετε τις εχθρικές δυνάμεις και να εφορμήσετε στο αδύνατο σημείο της άμυνάς τους. Το πρόβλημα είναι ότι οι πλανήτες του παιχνιδιού είναι πολύ μικροί, με αποτέλεσμα να είστε ευάλωτοι με το που προσεδαφίζεστε εφόσον ο εχθρός είναι πάντα κοντά, ενώ η τεχνητή ευφυΐα των μονάδων δεν μπορεί να ανταποκριθεί στη σφαιρική μορφή των πλανητών (δείτε τα περί χειρισμού).

Στο γενικότερο ζήτημα της τεχνητής ευφυΐας, πολλά είναι αυτά που μπορεί κανείς να προσάψει στο "Mission: Humanity". Ο υπολογιστής είναι ένας απαράδεκτος αντίπαλος, ο οποίος δεν ξέρει πώς να επιτεθεί, δεν ξέρει πώς να αμυνθεί, είναι προβλέψιμος και δεν υπάρχει περίπτωση να αιφνιδιάσει έναν έμπειρο στρατηγό, όπως είναι κάθε βετεράνος αναγνώστης του "PC Master". Αν αποκρούσετε τις δυο - τρεις πρώτες επιθέσεις που σας γίνονται προτού ακόμα οργανώσετε καλά - καλά τις δυνάμεις σας, τότε η τελική επικράτηση είναι εύκολη υπόθεση. Ομολογώ πάντως ότι, παρ' ότι προχώρησα πολύ στο παιχνίδι, δεν το τελείωσα, γιατί απλώς δεν βρήκα το κουράγιο. Το δείγμα γραφής, όμως, που πήρα από το 70% που ολοκλήρωσα, δεν νομίζω να αναιρείται στις τελευταίες πίστες. Σίγουρα, βέβαια, θα σκεφτείτε ότι στα περισσότερα RTS ο υπολογιστής δεν είναι και πολύ αξιόμαχος αντίπαλος. Η πραγματική διασκέδαση, λένε οι επαΐοντες, είναι το παιχνίδι με άλλους ανθρώπους. Οχι στο "Mission: Humanity"! Βλέπετε, το δημιούργημα της Techland δεν υποστηρίζει multiplayer μάχες, πράγμα επιεικώς απαράδεκτο. Το περίεργο της υπόθεσης είναι ότι στο Web site αναφέρεται το αντίθετο! Δείτε το σχετικό πλαίσιο ("Συγγνώμη, κύριε, ποιος είστε;") για περισσότερες πληροφορίες.



Αν ανεβάσετε την ανάλυση, θα έχετε πληρέστερη άποψη του χώρου.

Οσον αφορά στο ζήτημα της διαχείρισης πόρων τα πράγματα είναι αρκετά ενδιαφέροντα. Το παιχνίδι απαιτεί τη διαχείριση τεσσάρων φυσικών πόρων που συλλέγονται από ορυχεία, τη διανομή ενέργειας στα κτίρια και την κατανομή των ανέργων σε διάφορες εργασίες. Η ισορροπία ανάμεσα στις διαφορετικές ανάγκες είναι καλά μελετημένη -π.χ. χρειάζεστε ορυχεία, αλλά τα ορυχεία χρειάζονται εργάτες και ενέργεια, άρα χρειάζονται κατοικίες και σταθμοί ενέργειας, οι οποίοι χρειάζονται φυσικούς πόρους από τα ορυχεία- και προσθέτει πόντους στο gameplay. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι απαιτείται αρκετό micromanagement (βγάλε 5 εργάτες από το εργοστάσιο και βάλε τους στο σταθμό ενέργειας για να αυξηθεί κατά 10% η παραγωγή), πράγμα που σε αποπροσανατολίζει από τον επικό στόχο σου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το "Mission: Humanity" υπόσχεται περισσότερα από όσα μπορεί να δώσει. Οι δημιουργοί του το έχουν εξοπλίσει με ορισμένα πολύ ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά, αλλά δεν έχουν χτίσει πάνω σε αυτά, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να μην μπορεί να διαφοροποιηθεί από τον ανταγωνισμό, αλλά αντίθετα να δείχνει μάλλον παλιομοδίτικο και παρωχημένο. Αν προσθέσετε σε αυτό και την έλλειψη multiplayer δυνατοτήτων, μένετε στο παιχνίδι ενός παίκτη που θα σας κινήσει για λίγο το ενδιαφέρον, αλλά δεν θα το κρατήσει για πολύ καιρό, ιδίως αν είστε έμπειροι στα RTS. Τα καλά τεχνικά χαρακτηριστικά και οι καλές ιδέες δεν αρκούν.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	70
ΑΝΤΟΧΗ	60
ΕΘΙΣΜΟΣ	50

70

Δεν προσφέρει κάτι καινούργιο στα RTS. Υπάρχουν πολλά καλύτερα στην κατηγορία του.

HEROES CHRONICLES

Αμάν πια αυτή η 3DO με τη New World Computing...Εχουν βαλθεί να καταστρέψουν την κοινωνική μας ζωή! Ολα άρχισαν πριν από δύο χρόνια περίπου με την κυκλοφορία του εκπληκτικού HOMM3. Πάνω που το τερματίσαμε και είπαμε δόξα το Θεό μάς βομβάρδισαν με το Armageddon's Blade. Και σαν να μην έφτανε αυτό, μας έστειλαν και ένα Shadow Of Death να μας αποτελειώσουν! Αν όμως νομίζετε ότι αυτό ήταν όλο κι όλο, κάνετε μεγάλο λάθος, αφού ήδη βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων το Heroes Chronicles...

του Γιάννη "Piccolo" Παναγάκη
FFVIISephiroth1@lycos.com

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
3DO/NEW WORLD COMPUTING

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz (166 recommended), 32MB RAM, 200MB στον σκληρό, 4x CD-ROM, κάρτα γραφικών και ήχου συμβατές με DirectX 7.0a, Windows 95/98



Τι είναι όμως το Heroes Chronicles; Το Heroes Chronicles δεν είναι κάποιο expansion του γνωστού σε όλους μας HOMM3, αλλά κάτι εντελώς νέο. Πρόκειται για μια σειρά από τέσσερις τίτλους, μέσα από τους οποίους θα μάθουμε την ιστορία του Tarnum, γνωστού και ως "The Immortal Hero".

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ας δούμε λοιπόν αρχικά το σενάριο των 4 παιχνιδιών.

Warlords of the Wasteland

Σε αυτό το χρονικό ο Tarnum ήταν ένας αιμοδιψής βάρβαρος που σκόρπιζε την καταστροφή στο πέρασμά του. Μη μπορώντας να ανεχτεί αυτή τη συμπεριφορά, ο πατέρας της queen Allison, king Griffonheart, θέλησε να βάλει ένα τέλος στις καταστροφές του Tarnum και πολέμησε το στρατό του. Στο τέλος κατάφερε να τον σκοτώσει. Με νεκρό τον Tarnum όλα έμοιαζαν να είναι πιο ήρεμα. Στον άλλο κόσμο όμως διαδραματιζόταν ένα άλλο παιχνίδι... Μόλις ο Tarnum εμφανίστηκε στους elders για να κριθεί αν μπορεί να μπει ή όχι στον παράδεισο, τον βρήκαν ανάξιο και τον καταδίκασαν να επιστρέψει στη γη (του κόσμου του HOMM). Οταν επέστρεψε, όμως, δεν ήταν πια ο αιμοδιψής βάρβαρος που όλος ο κόσμος γνώριζε. Είχε αλλάξει!

Τώρα είχε βάλει σκοπό να βρει τις ρίζες του. Στην προσπάθειά του αυτή ανακάλυψε την εκμετάλλευση που υπέστη ο λαός του από τους warlords of the Wasteland. Ετσι σκοπός και νόημα της ζωής του ήταν πια να ελευθερώσει το λαό του από αυτόν τον τυραννικό ζυγό! Ο αγώνας του αυτός θα τον φέρει αντιμέτωπο με τους ίδιους εχθρούς που είχε αντιμετωπίσει και στο παρελθόν ο προηγούμενος εαυτός του. Η συνέχεια όμως επί του παιχνιδιού...

Conquest of the Underworld

Στο δεύτερο μέρος της τετραλογίας της ζωής του Tarnum καλείστε από τους ancestors να σώσετε την ψυχή ενός ανθρώπου, η οποία έχει κλαπεί από τον παράδεισο. Οι δαίμονες της



Τα κακόμοιρα τα unicorns! Τουλάχιστον θα πάνε μια κι έξω, χωρίς να καταλάβουν πολλά.



Μάχη στα σύννεφα του Elemental Plane of Air.



κόλασης απήγαγαν την ψυχή του πατέρα της queen Allison, του king Griffonheart, του ανθρώπου δηλαδή που σας είχε σκοτώσει. Ετσι λοιπόν, ως paladin κατεβαίνετε στα επίπεδα της κόλασης, προσπαθώντας να σώσετε τον king Griffonheart και ελπίζοντας ότι με αυτόν τον τρόπο οι ancestors θα σας εξιλεώσουν για τα λάθη που κάνατε στο παρελθόν.

Master of the Elements

Στο τρίτο μέρος της σειράς, που έχει τον τίτλο Master of the Elements, οι ancestors σάς μεταφέρουν σε ένα μακρινό tower, όπου σας εξηγούν ότι πρέπει να σταματήσετε τους Elemental Lords, γιατί η συμφωνία ειρήνης μαζί τους έληξε και έχουν σκοπό, με το χωρισμό των τεσσάρων στοιχείων της φύσης, να καταστρέψουν τον κόσμο. Καλείστε λοιπόν να μάθετε τη μυστικιστική τέχνη της μαγείας, αφού είναι ο μοναδικός τρόπος για να νικήσετε αυτήν τη μάχη, που θα σας μεταφέρει στα Elemental Planes. Τέλος, έχουμε το...

Clash of the Dragons

Τώρα πια ο Tarnum είναι ένας αθάνατος ήρωας και αποσύρεται στα δάση, όπου υπάρχουν πλάσματα με τα οποία μπορεί να συμβιώσει. Η αιωνιότητα βλέπετε είναι ατέλειωτη για να την περάσει κανείς μόνος του. Ετσι λοιπόν, περνάει τον καιρό του μαζί με τα ξωτικά και τους δράκους, ώσπου μια μέρα εξαφανίζονται χωρίς προειδοποίηση όλοι οι καλοί δράκοι. Ανήσυχος για την εξαφάνιση των καλών του φίλων, ο Tarnum ξεκινάει για να ανακαλύψει το μυστήριο που κρύβεται πίσω από αυτήν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στον τομέα των γραφικών η 3DO δεν νομίζω ότι έδωσε και πολύ μεγάλο βάρος. Χρησιμοποίησε τη γνωστή σε όλους μας από τα HOMMIII μηχανή γραφικών, η οποία προσφέρει για μια ακόμη φορά ελαφριά (από άποψη απαιτήσεων) γραφικά, με πολλά πλούσια, ζωηρά χρώματα, που βάζουν τον παίκτη με τον καλύτερο τρόπο στο επικό κλίμα του παιχνιδιού. Βέβαια σε αυτό προσδίδει και η εμπνευσμένη σχεδίαση των πιστών, που μας μεταφέρουν σε έναν κόσμο... of might & magic. Ολα τα ξόρκια είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα και με αρκετά καλό animation. Το ίδιο καλοσχεδιασμένες είναι και οι μονάδες στις οποίες, εκτός από τις απαραίτητες λεπτομέρειες, έχουν καταφέρει να δώσουν και μια αρκετά αληθοφανή κίνηση. Τέλος, τα κτίρια των παλατιών έχουν σχεδιαστεί πολύ ωραία και όταν τα χτίσετε όλα, τα ξεχωριστά γραφικά μεταδίδουν στους παίκτες τη μεγαλοπρέπεια που τους αρμόζει.

Οπως και στα γραφικά έτσι και στον τομέα του ήχου η δουλειά που έχει γίνει είναι αρκετά καλή. Χωρίς να παρουσιάζει ιδιαίτερες διαφορές από τους προκατόχους του δεν παύει να κρατά τα υψηλά standards που μας συνήθισαν. Οι μελωδίες που ακούγονται είναι αρκετά καλές και ιδιαίτερα επικές, με αποτέλεσμα να βάζουν με όμορφο τρόπο τον παίκτη στο κλίμα του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ δε, τόσο αυτά των ξορκιών όσο και οι κραυγές των μονάδων όταν παθαίνουν ζημιά, προσδίδουν ζωντάνια στο παιχνίδι βάζοντας τους παίκτες ακόμα περισσότερο στο κλίμα.



Ισως να σας παρουσιαστεί το συγκεκριμένο πρόβλημα εάν έχετε στον υπολογιστή σας περασμένο το DirectX 8.0. Πάντως, μη θορυβηθείτε και συνεχίστε κανονικά την εγκατάσταση.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το πιο εύκολο πράγμα σε ολόκληρη τη σειρά των HOMM είναι ο χειρισμός, ο οποίος ήταν και είναι πολύ προσιτός και εύχρηστος, κάνοντας μέσα σε τριάντα λεπτά το πολύ τον παίκτη να αισθάνεται ότι παίζει τον τίτλο χρόνια.

Το βασικό σκεπτικό είναι ότι μαζεύω με τον/τους ήρωές μου resources, για να χτίσω το παλάτι μου και να φτιάξω στρατό για να υπερασπιστώ τα κεκτημένα μου και να εκπληρώσω τις απαιτήσεις της εκάστοτε αποστολής.

Ετσι, λοιπόν, οι εντολές χωρίζονται σε αυτές που αφορούν στους ήρωες και σε αυτές που αφορούν στο χτίσιμο των παλατιών. Για το χτίσιμο των παλατιών δεν χρειάζεται να αναφερθούν πολλά, αλλά για τους χαρακτήρες το πράγμα σηκώνει λίγη συζήτηση. Και εξηγούμε αμέσως για όσους από εσάς δεν είχατε ποτέ επαφή με τον τίτλο. Κάθε ήρωας έχει τέσσερα χαρακτηριστικά: attack, defense, power και knowledge. Τα δύο πρώτα έχουν να κάνουν με τη μάχη σώμα με σώμα, ενώ τα άλλα δύο με την ικανότητά του στη μαγεία.

Βέβαια δεν θα υπάρξει ποτέ περίπτωση να

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πολύ μικρές, ελάχιστες απαιτήσεις σε hardware.
- Εθιστικά και με σχετικό βάθος σενάρια.
- Καλύτερος, από τα HOMM, τρόπος εξέλιξης της πλοκής.

Αρνητικά

- Ελλειψη campaign editor.
- Μη ύπαρξη multiplayer.
- Ιδιες μονάδες, παλάτια, ξόρκια...
- Ιδια γραφικά, ίδιος ήχος.
- Χαμηλό επίπεδο δυσκολίας.

CHEATS

Για να τα χρησιμοποιήσετε θα πρέπει, ενώ παίζετε, να πατήσετε το πλήκτρο Tab και μετά να πληκτρολογήσετε όποιο από τα παρακάτω θέλετε. Προσοχή όμως, γιατί στο τέλος του παιχνιδιού, όταν θα σας δείξει τον rank-βαθμό σας θα σας έχει κατοχυρώσει ως cheater. Τι να κάνουμε... δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα δικά μας.

➤ Nwcagents: Γεμίζει τις κενές θέσεις στο στρατό σας με 10 Black Nights κάθε μία.
Nwclotsofguns: Σας δίνει όλες τις πολεμικές μηχανές, ballista, ammo cart και healing tent.
➤ Nwcneo: Ανεβάζει τον ήρωα ένα level.
➤ Nwctrinity: Γεμίζει τις κενές θέσεις στο στρατό σας με 5 archangels καθεμία.
➤ Nwcfollowthewhiterabbit: Σας ανεβάζει το luck στο μέγιστο.
➤ Nwcnebuchadnezzar: Μπορείτε να κινείστε απεριόριστα.
➤ Nwcmorpheus: Σας ανεβάζει το ηθικό στο μέγιστο.
➤ Nwcoracle: Σας αποκαλύπτει ολόκληρο τον puzzle map.
➤ Nwcwhatisthematrix: Σας εμφανίζει ολόκληρο το χάρτη.
➤ Nwcignoranceisbliss: Σας κρύβει το χάρτη. Πολύ χρήσιμο cheat!
➤ Nwctheconstruct: Σας δίνει 100.000 gold και 100 σε κάθε resource.
➤ Nwcbluepill: Με αυτό το cheat χάνετε το παιχνίδι! Αλλο ένα εκπληκτικά χρήσιμο cheat!
➤ Nwcredpill: Κερδίζετε το παιχνίδι.
➤ Nwcthereisnospoon: Αποκτάτε 999 manna και όλα τα ξόρκια.
➤ Nwczion: Στο παλάτι σας χτίζονται όλα τα κτίρια.
Παραλίγο να το ξεχάσω: οι παραπάνω κωδικοί δουλεύουν και στα τέσσερα παιχνίδια.

παλέψουν μεταξύ τους οι ήρωες, αφού παλεύουν οι δυνάμεις τους. Αυτοί όμως είναι οι στρατηγοί και τα χαρακτηριστικά τους περνάνε στις μονάδες τους. Ετσι αν ένας centaur έχει 5 attacks και 3 defenses και ο ήρωάς σας έχει 3 attacks και 2 defenses τότε ο centaur θα αποκτήσει 5+3=8 attacks και 3+2=5 defenses.

Αυτά για τα δύο πρώτα χαρακτηριστικά του ήρωα που αφορούν στο μέρος της μάχης. Σχετικά τώρα με τα άλλα δύο χαρακτηριστικά ισχύουν τα εξής: το knowledge αυξάνει τον αριθμό των spell points ανά δέκα, ενώ το power αυξάνει τη δύναμη των ξορκιών. Αν π.χ. έχετε 3 knowledges τότε έχετε 30 spell points.

Επίσης σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση ενός χαρακτήρα παίζουν τα skills. Αυτά τα αποκτούν οι χαρακτήρες καθώς ανεβαίνουν



Οπως βλέπετε οι sharpshooters είναι κορυφή!

επίπεδα και τους προσδίδουν διάφορες ικανότητες, άλλες χρήσιμες στη μάχη και άλλες χρήσιμες στη μαγεία. Τα κυριότερα και πιο χρήσιμα, κατά τη γνώμη του γράφοντος, είναι το logistics με το οποίο ο ήρωας μπορεί να περπατάει πιο πολύ, το wisdom με το οποίο μπορεί να μάθει μεγάλου επιπέδου ξόρκια, καθώς και τα sorcery και archery με τα οποία αποκτά περισσότερα spell points και οι ranged μονάδες του προκαλούν μεγαλύτερη ζημιά.

Επειδή όμως κάθε παίκτης χρησιμοποιεί διαφορετική στρατηγική υπάρχουν αρκετά skills, έτσι ώστε να μπορεί να διαμορφώσει τους ήρωές του όπως ακριβώς του ταιριάζει.

Βέβαια, στο παιχνίδι υπάρχει και πληθώρα από artifacts, τα οποία μπορούν να αυξήσουν τα χαρακτηριστικά του ήρωα ή και να του προσδώσουν ικανότητες, όπως το "kart of endless ore" που παράγει 1Ore την ημέρα. Ολα αυτά βέβαια είναι χρήσιμα για τη...

ΜΑΧΗ

Ο τρόπος με τον οποίο διεξάγονται οι μάχες έχει παραμείνει ο ίδιος που γνωρίζαμε έως τώρα, χωρίς καμία αλλαγή. Κάθε χαρακτήρας-ήρωας μπορεί να βάλει στο στρατό του μέχρι επτά διαφορετικές μονάδες, οι οποίες χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: αυτές που κάνουν επίθεση από μακριά και αυτές που κάνουν μάχη σώμα με σώμα. Μια καλή στρατηγική είναι να έχετε τουλάχιστον δύο μονάδες που κάνουν ranged attack, τις οποίες να τοποθετείτε στα άκρα, γιατί ο υπολογιστής δεν τα βάζει συχνά με τις μονάδες που κινούνται πολύ στα άκρα, οπότε θα είναι για κάνα δυο γύρους ασφαλείς από melee attacks, που θα τους κάνουν να χάσουν τις μακρινές τους επιθέσεις. Αυτά, σε συνάρτηση με τα ξόρκια τα οποία έχει μάθει ο ήρωας, κάνουν τη μάχη ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα και προκαλούν πολλά ευτράπελα όπως το παρακάτω.

Εχει λοιπόν ο φίλος μου ο Zornax τον υπερστρατό του και πάει να τα βάλει με έναν από τους ήρωες του υπολογιστή. Ο υπολογιστής δεν είχε κατά τα φαινόμενα ελπίδες, αλλά είχε 5, αν θυμάμαι καλά, μαύρους δράκους, οι οποίοι είναι απρόσβλητοι στη μαγεία. Ετσι, όταν ο υπολογιστής τα βρήκε σκούρα, έκανε το ξόρκι Armageddon, με το οποίο κατέστρεψε σχεδόν όλες τις δυνάμεις που υπήρχαν, τόσο τις δικές του όσο και του Zornax. Επειδή όμως οι μαύροι δράκοι είναι απρόσβλητοι στη μαγεία, όπως είπαμε, ζήσανε και σκίσανε το φιλαράκι μου.

Με αυτό το παράδειγμα θέλω να δείξω ότι δεν πρόκειται για ένα παιχνίδι αριθμών, αλλά στρατηγικής, που δεν θα αφήσει εύκολα τον παίκτη να πλήξει.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Δυστυχώς κανένα από τα τέσσερα αυτά παιχνίδια δεν έχει να προσφέρει κάτι το καινούριο. Βέβαια υπάρχουν νέα σενάρια, οχτώ σε κάθε CD. Ναι, καλά διαβάσατε, οκτώ... Τα σχόλια παρακάτω! Μέσα από τα σενάρια αυτά (στη μοναδική του campaign) εξιστορείται η πορεία του Tarnum έως ότου να φτάσει



Με τον Tarnum σε ένα tower για ανεφοδιασμό δυνάμεων.

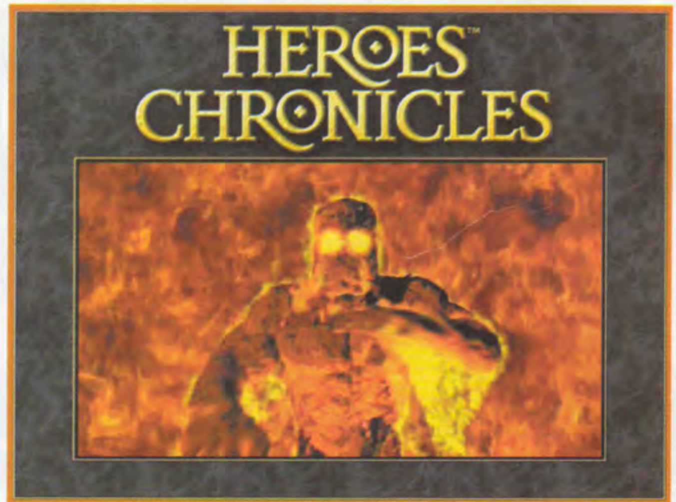
στην επίτευξη του σκοπού του.

Ούτε από νέες μονάδες να περιμένετε πολλά αφού δεν υπάρχουν. Η μόνη καινοτομία, αν μπορούμε να το πούμε έτσι, είναι η δυνατότητα του Tarnum στα Clash of the Dragons και το Master of the Elements να μετατρέπει τους archers-marksmen, καθώς και τα wood-grand elves σε sharpshooters και τους monks-zealots και τους magi-archmagi σε enchanters αντίστοιχα. Αλλά πέρα από αυτό τίποτα άλλο από τις γνωστές ουδέτερες μονάδες που συναντήσαμε στα Armageddon's Blade και Shadow of Death, δηλαδή τους άχρηστους peasants, τους μέτριους nomads, καθώς και τις δυνάμεις του Conflux, που όσο κι αν έπαιξα τους παραπάνω τίτλους δεν έτυχε να καταλάβω κανέναν μέχρι να τελειώσει η αποστολή.

Τέλος, μένει να αναφερθεί ότι στην αρχή κάθε αποστολής σάς δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας της πίστας, κάτι που σας βοηθάει αν δεν είστε αρκετά εξοικειωμένοι με τον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι. Και έπειτα από όλα αυτά περνάμε στα...



Η οθόνη με το κεντρικό μενού του Conquest of the Underworld.



Ενα fire elemental, όπως εμφανίζεται στην εισαγωγή του Master of the Elements.

ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Από πού να αρχίσει κανείς και πού να τελειώσει! Ας αρχίσουμε από το γεγονός ότι κάθε CD αποτελείται από μία μόνο campaign! Και αν αποτελούνταν καθεμία από αυτές από καμιά εικοσαριά αποστολές κάτι θα γινόταν. Ελα όμως που καθεμία περιέχει το γελοίο αριθμό των οκτώ αποστολών! Αν είναι ποτέ δυνατόν! Πού ακούστηκε, όταν τα HOMMIII και το Armageddon's Blade περιέχουν από έξι campaigns το καθένα με



Ιδού και οι εκπληκτικοί enchanters.

τρεις αποστολές κάθε campaign, τα Heroes Chronicles να περιέχουν οκτώ! Για να μην αναφέρω τα stand alone scenarios, με τα οποία ο συνολικός αριθμός των πιστών έφθανε κοντά στις 55!

Και δεν έχουν καμία δικαιολογία οι κύριοι της 3DO και της New World Computing, του στυλ ότι δεν είχαν αρκετό χώρο σε ένα CD για να χωρέσει όλες τις αποστολές, γιατί από τη στιγμή που σε ένα CD μπορούν να χωρέσουν 78 αποστολές (π.χ. The Shadow of Death) δε γίνεται να βάζουν τόσο λίγες, ενώ διατηρούν τα πάντα ίδια (γραφικά και ήχους).

Και τώρα που είπα γραφικά και ήχος... Ναι, δεν λέω μια χαρά είναι και τα δύο, αλλά όχι για ένα παιχνίδι που κυκλοφορεί το 2001. Είπαμε να κάνουμε υπομονή, αλλά αυτό καταντάει γελοίο. Ως πότε θα κάνουν copy-paste οι μαλθακοί προγραμματιστές της εν λόγω σειράς και θα περιμένουν να μη λέμε τίποτα; Προσπαθούμε με το καλό, μέσω των fora, να τους περάσουμε κάποια μηνύματα, αλλά καθώς φαίνεται μας αγνοούν!

Και σαν να μην έφθανε αυτό, από τη σειρά Heroes Chronicles απουσιάζουν παντελώς οι επιλογές των multiplayer, map editor και campaign editor. Αν έχουμε το Θεό μας! Ονομάστε μου ένα strategy game που κυκλοφορεί τώρα και να μην υποστηρίζει κάποιας μορφής multiplayer gaming. Ολο το καλοκαίρι που πέρασε μαζευόμασταν 3-4 φίλοι και παίζαμε multiplayer με τις ώρες και τώρα ξαφνικά μας λένε the end.

Οσον αφορά τώρα στην έλλειψη campaign και map editor τους δικαιολογώ απόλυτα. Και αυτό γιατί προτίμησαν να τα κρατήσουν οι ίδιοι, έτσι ώστε να φτιάξουν μερικές αποστολές ακόμα και να μας τις πουλήσουν για νέο παιχνίδι. Και επειδή δεν είμαι από τα άτομα που παραπονιούνται χωρίς να αντιπροτείνουν κάποιον τρόπο για να βελτιωθούν οι καταστάσεις για τις οποίες παραπονιούνται, παραθέτω παρακάτω μερικούς τρόπους βελτίωσης.

- Δημιουργία νέων παλατιών και μονάδων, έτσι ώστε να υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία επιλογών.
- Προσθήκη νέων κτισμάτων και μονάδων στα ήδη υπάρχοντα παλάτια.
- Προσθήκη νέων ξορκιών και βελτίωση των animations που υπάρχουν.
- Εισαγωγή νέων skills και αύξηση του αριθμού των skills που μαθαίνει κάθε ήρωας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Μπορούμε να πούμε ότι πρόκειται για μια απαράδεκτη κυκλοφορία που δεν θα έπρεπε να φθάσει καν στα ράφια των καταστημάτων ή τουλάχιστον, αν ποτέ έφθανε, να κυκλοφορούσε σε μία συσκευασία.

Δεν μπορεί να ερμηνευτεί λογικά η κυκλοφορία κάθε μέρους της τετραλογίας χωριστά· δηλαδή άλλο παιχνίδι το Warlords of the Wasteland και άλλο το Clash of the Dragons - ούτε η τιμή του καθενός που είναι 11.400 σε γνωστό μαγαζί της οδού Στουρνάρη!

Καθώς φαίνεται η 3DO και η New World Computing στέρεψαν από ιδέες. Ευτυχώς όμως το κατάλαβαν και οι ίδιες, γιατί όπως πληροφορήθηκα παραδέχτηκαν ότι η κυκλοφορία της σειράς Heroes Chronicles ήταν πλήρης και ολοκληρωτική αποτυχία. Μπράβο τους γιατί τουλάχιστον είχαν τα κότσια να το παραδεχτούν.

Για τους παραπάνω λόγους δεν θα βαθμολογήσω κάθε τίτλο χωριστά, αλλά θα δώσω μία βαθμολογία για όλους.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	61

51



...και αυτό γιατί αν με πληρώνανε ίσως και να ασχολιόμουν μαζί του.

THE MUMMY

Πριν από περίπου έναν χρόνο είχε κυκλοφορήσει η ταινία "The Mummy" με πρωταγωνιστή τον Brendon Fraser και τόπο δράσης την Αίγυπτο. Επρόκειτο για ένα ενδιαφέρον έργο, το οποίο σε πολλά σημεία μάς θύμισε τις περιπέτειες του θρυλικού Indiana Jones (Harrison Ford). Επειτα από αρκετό, είναι η αλήθεια, καιρό κυκλοφόρησε και το επίσημο παιχνίδι της ταινίας από τη Rebellion και την Konami, το The Mummy (καλά πώς αλλιώς θα λεγόταν;). Για να δούμε, λοιπόν, αν το παιχνίδι είναι εξίσου ενδιαφέρον με την ταινία.



του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
REBELLION, KONAMI

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266 MHz, 32MB RAM, 3D κάρτα γραφικών 8MB, 600MB χώρο στο σκληρό

Οπως ανέφερα και στην εισαγωγή, το παιχνίδι κυκλοφόρησε αρκετό καιρό (1 χρόνο και κάτι ψιλά) μετά την ταινία. Είναι λογικό, λοιπόν, να έχει ατονήσει κάπως το ενδιαφέρον του κόσμου γι' αυτό. Αυτό, βέβαια, δεν ισχύει για μένα, καθώς ανήκω σε αυτούς που τους άρεσε πολύ το έργο, αλλά πιστεύω πως όταν το "πράγμα" είναι πιο ζεστό, θα έχει και μεγαλύτερες πιθανότητες επιτυχίας. Τέλος πάντων, αυτό είναι σχετικό για τον καθένα, οπότε ας περάσω στην υπόλοιπη παρουσίαση.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εσείς θα ενσαρκώσετε το ρόλο του τυχοδιώκτη Rick O'Connel και θα περιπλανηθείτε στην αρχαία πόλη της Hammunaptra και όχι μόνο. Μόλις έχετε βρει το "βιβλίο των νεκρών" έξω από τα ερείπια της πόλης. Η φίλη σας και μανιακή αρχαιολόγος Evie καταλαμβάνεται από τη γνωστή γυναικεία περιέργεια και με το σκάλισμα που κάνει στο βιβλίο ξυπνάει τον Imhotep (είχε πεθάνει με το χειρότερο μαρτύριο της αρχαίας Αιγύπτου, το "Hom Dai", για χάρη της βασίλισσας). Μαζί σας στην παρέα είναι και ο αδερφός της Evie, ο οποίος με το όλο φέρσιμό του προσφέρει άφθονο γέλιο. Δείτε τα cinematics που μεσολαβούν ανάμεσα στα επίπεδα και θα καταλάβετε τι εννοώ! Σε γενι-



Ιδού πώς σας βοηθάει το tutorial στα πρώτα σας βήματα.



Τα πιθάρια κρύβουν μέσα τους εκπλήξεις. Οπότε σπάστε τα.

κές γραμμές, πάντως, η storyline του παιχνιδιού ακολουθεί αυτήν της ταινίας, αλλά -ευτυχώς- υπάρχουν και κάποιες προσθήκες.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, αλλά όχι εντυπωσιακά. Τα επιμέρους περιβάλλοντα και δωμάτια είναι καλοσχεδιασμένα και αποδίδουν πιστά την ατμόσφαιρα της ταινίας αλλά και των κτιρίων της αρχαίας Αιγύπτου. Οι φωτισμοί των χώρων προσφέρουν στον παίκτη την αίσθηση του μυστηρίου και της περιπέτειας. Πολλές φορές θα χρειαστεί να ανάψετε τους δαυλούς που έχετε μαζί σας, για να φωτίσετε τις σκοτεινές γωνίες κάποιου δωματίου. Μην ξεχνάτε, άλλωστε, πως βρίσκεστε μέσα σε ερείπια πυραμίδων, δηλαδή σε σημεία που δεν φτάνουν εύκολα οι αχτίδες του ήλιου. Εδώ θέλει ιδιαίτερη προσοχή, καθώς πολλές φορές οι εχθροί σας θα ξεπροβάλλουν από σκοτεινά σημεία και θα σας επιτίθενται χωρίς να καταλάβετε από πού σας ήρθε!

Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων (ηρώων) είναι πολύ καλός και σίγουρα όσοι είχατε τη χαρά να δείτε την ταινία θα τους αναγνωρίσετε αμέσως. Υποστηρίζονται πολλών ειδών αναλύσεις, ανάλογα βέβαια και με την κάρτα γραφικών που διαθέτετε. Η ύπαρξη πολλών χαρακτήρων σε μία οθόνη δεν επηρεάζει διόλου την ομαλότητα του scrolling, κάτι χρήσιμο στις μάχες με πολλούς αντιπάλους.

Ο μόνος τομέας ο οποίος απογοητεύει σε μεγάλο βαθμό είναι η κάμερα του παιχνιδιού. Και εξηγούμαι ευθύς αμέσως: Οπως συμβαίνει με τους περισσότερους τίτλους του είδους, το zoom και η περιστροφή της κάμερας είναι αυτόματα. Πολλές φορές, όμως, θα σας αποπροσανατολίσουν, αφού θα φθάσετε σε σημείο να μη βλέπετε απολύτως τίποτα! Αν είχε δοθεί λίγο περισσότερη προσοχή σε αυτόν τον τομέα, θα ήταν όλα πολύ καλύτερα. Σε μεγάλο ποσοστό το παιχνίδι παίζεται σε προοπτική τρίτου προσώπου (με την κάμερα πάνω και πίσω από το κεφάλι του ήρωα), αλλά υπάρχουν και οι εξαιρέσεις. Για παράδειγμα, στο επίπεδο Beni's Downlfall βλέπετε τη δράση σαν σε κάποιο παλιό platform game (σκρολάροντας από δεξιά προς τα αριστερά και το αντίστροφο). Σίγουρα αυτού του είδους οι εναλλαγές δεν είναι άσχημη ιδέα και βοηθούν στο να γίνεται το gameplay πιο ευχάριστο, αλλάζοντας εικόνες.

Οπως προαναφέραμε, υπάρχουν αρκετά cinematics που συνδέουν μεταξύ τους τα επίπεδα του παιχνιδιού. Αυτά είναι βασικά σκηνές παρμένες από την ταινία, αλλά η ποιότητα απεικόνισής τους δεν είναι και τόσο καλή, κάτι απαράδεκτο, κατά τη γνώμη μου, καθώς ο καθένας πλέον μπορεί να φτιάξει βίντεο καλής ποιότητας χωρίς ιδιαίτερο κόπο, πόσο μάλλον μια μεγάλη εταιρεία όπως η Konami. Θα μου πείτε πως η ποιότητα των cinematics ίσως να μην είναι τόσο σημαντικός λόγος για να κρίνει κάποιος έναν τίτλο, αλλά, βρε αδερφέ, στο 2001 είμαστε!

Ακόμη ένα σημείο όπου υστερεί κάπως το παιχνίδι από απόψεως γραφικών είναι οι φωτοσκιάσεις. Οχι, δεν αναιρώ αυτό που προανέφερα για την ατμοσφαιρικότητα. Υπάρχει ομαλή εναλλαγή ανάμεσα στα φωτεινά και τα σκοτεινά σημεία των χώρων, αλλά δεν αρκεί αυτό από μόνο του. Αν δείτε έναν χαρακτήρα να στέκεται πλάι σε μια αναμμένη δάδα, θα διαπιστώσετε πως δεν έχει καθόλου σκιά! Αυτό είναι που λέμε πως δεν σε θέλει ούτε ο ίσκιος σου! Επιπλέον οι χαρακτήρες, ενώ αρχικώς δείχνουν καλοσχεδιασμένοι, την ώρα που πραγματοποιούν κάποιες κινήσεις δείχνουν χοντροκομμένοι. Δεν υπάρχει δηλαδή κάποια συνοχή στις κινήσεις των μελών του σώματός τους (για φανταστείτε να κουνήσετε το χέρι σας και να μην κινηθεί η ωμοπλάτη σας!).

Αναλογιζόμενοι τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία των γραφικών, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι δεν είναι και ό,τι καλύτερο μπορείτε να βρείτε, αφού η engine που χρησιμοποιείται δεν πρέπει να είναι και από τις πλέον σύγχρονες. Προσοχή, αυτό δεν σημαίνει πως είναι για τα... μπάζα, απλώς θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Ως τίτλος, διαθέτει κάποια άλλα στοιχεία τα οποία μπορούν να σας κάνουν να παρακάμψετε τους όποιους ενδοιασμούς σας για τη γενική εικόνα του. Για να δούμε, λοιπόν, και τους άλλους τομείς.



Η πηγή του κακού, η Anck-Su-Namun. Τι τα θες, πάντα οι γυναίκες φταίνε για τα μεγάλα κακά!

ΣΚΗΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΜΟΥΜΙΑ

Το παιχνίδι, εκτός των άλλων, περιλαμβάνει και ένα μικρό trailer από τη συνέχεια της ταινίας, που θα δούμε στη χώρα μας πιθανότατα μετά το καλοκαίρι. Ιδού, λοιπόν, μερικές χαρακτηριστικές σκηνές.









ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Εδώ βλέπετε τα πλήκτρα χειρισμού του παιχνιδιού, εκτός βέβαια από τα βελάκια κατεύθυνσης:

Ctrl	Αλμα
Space	Επίθεση/Δράση
X	Τρέξιμο
Z	Πλήρης αναστροφή του χαρακτήρα (360°)
Q	Επιλέγετε τα αντικείμενα στο inventory, από τ' αριστερά προς τα δεξιά.
E	Το ίδιο αλλά με αντίθετη φορά
W	Προχωρείτε μπροστά (όπως και με το βελάκι)
D	Περιστροφή προς τα δεξιά.
A	Περιστροφή προς τα αριστερά
V	Αυτόματος οπλισμός/αφοπλισμός του χαρακτήρα
Alt + →	Κύλισμα δεξιά
Alt + ←	Κύλισμα αριστερά

ΗΧΟΣ

Αν στον τομέα των γραφικών το The Mummy αφήνει ανάμικτα συναισθήματα, σε αυτόν του ήχου δίνει ρέστα! Ανεπιφύλακτα σας λέω πως ο ήχος είναι το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού και εκείνο που θα σας κάνει να ασχοληθείτε περισσότερο μαζί του. Η μουσική υπόκρουση δένει αρμονικά με το εκάστοτε περιβάλλον όπου βρίσκεστε και, φυσικά, θυμίζει πολύ το soundtrack της ταινίας. Οταν ξεπροβάλλει ξαφνικά ένας εχθρός ή γενικά υπάρχει κάποιος άμεσος κίνδυνος, τότε η ένταση της μουσικής αυξάνεται, τονίζοντας



Εδώ δέχομαι επίθεση από δύο εργάτες. Για ελάτε στο θείο...



Αυτά τα πλάσματα είναι μεν αργά, αλλά άμα σε πετύχουν...

έτσι το αίσθημα του αναπάντεχου και της έκπληξης. Μια και το παιχνίδι είναι εκ φύσεως σκοτεινό, αν το παίζετε με σβηστά τα φώτα και δυνατά τον ήχο... δεν εγγυώμαι για τίποτα όσον αφορά στην πνευματική νηφαλιότητά σας. Καλό θα είναι να έχετε σχετικά δυνατά την ένταση του ήχου (αν ενοχλείτε τους άλλους, υπάρχει πάντοτε και η λύση των ακουστικών), μια και πολλές φορές θα καταλάβετε την ύπαρξη κάποιου αντιπάλου σας από αυτόν και μόνο (σας είπα πως πολλά σημεία είναι ιδιαίτερα σκοτεινά). Οι ομιλίες των χαρακτήρων στα cinematics είναι εξίσου καλές, κάτι λογικό, αφού οι φωνές που ακούγονται είναι αυτές των ηθοποιών!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Και σε αυτόν τον τομέα τα πράγματα είναι αρκετά απλά. Ο χειρισμός γίνεται είτε με το πληκτρολόγιο είτε με το joystick. Θεωρώ καλύτερη την πρώτη λύση, μια και προσφέρει τη δυνατότητα για περισσότερες κινήσεις σε μικρό χρονικό διάστημα. Τα βασικά πλήκτρα χειρισμού μπορείτε να τα δείτε στο σχετικό ένθετο. Η απόκριση του ήρωα είναι άμεση και δεν θα συναντήσετε κάποιο πρόβλημα. Το μόνο κακό είναι πως, λόγω του προβλήματος με την κάμερα μερικές φορές θα αποπροσανατολιστείτε και δεν θα κάνετε τη σωστή κίνηση έγκαιρα. Μπορεί δηλαδή να πηδήξετε από ένα σημείο για να περάσετε απέναντι, αλλά αντί να προσγειωθείτε στην αντίπερα όχθη, να βρεθείτε στο νερό. Αυτό είναι κακό, καθώς στο παιχνίδι ο Rick δεν ξέρει μπάνιο! Στάθη, βρες μου ένα cheat για... μπρατσάκια. Μα, τι λέω; Θου, Κύριε, φυλακήν τω στόματί μου. Αφού είμαι ορκισμένος εχθρός των cheats. Ακυρον!

Επιπλέον την ώρα που θα παίζετε την πρώτη αποστολή σας, πριν από κάθε κίνηση που πρέπει να κάνετε, θα εμφανίζεται ένα κείμενο που θα σας επεξηγεί πώς θα πράξετε καθετί. Αν μη τι άλλο, αυτό βοηθάει στην εξοικείωση του παίκτη με το σύστημα χειρισμού, αν και δεν το θεωρώ δύσκολο. Ωστόσο ας μην ξεχνάμε πως πάντα υπάρχουν και οι νέοι παίκτες.

Γενικά ο χειρισμός είναι ομαλότατος και πολύ απλός, στοιχείο που μόνο στα θετικά μπορεί να συμπεριληφθεί. Αλλο ένα "συν", λοιπόν.

ΕΧΘΡΟΙ - AI

Οι εχθροί σας στο παιχνίδι προέρχονται κυρίως από τον... άλλο κόσμο, κάτι λογικό αφού ο αρχηγός τους, ο Imhotep, προέρχεται από αυτά τα μέρη. Ας είναι καλά η φίλη σας... Τες πα, ξεκινώντας το παιχνίδι οι πρώτοι αντίπαλοί σας είναι εργάτες που δουλεύουν για λογαριασμό μιας άλλης ομάδας αρχαιολόγων. Είναι εξοπλισμένοι με αξίνες και δεν έχουν μεγάλη αντοχή στα χτυπήματά σας. Οπότε αρκεί να είστε γρήγοροι. Στη συνέχεια θα γνωριστείτε με μούμιες και νεκραναστημένους πολεμιστές. Οσο προχωρείτε στο παιχνίδι, θα συναντάτε νέα... "φρούτα"! Αυτό το είδος των αντιπάλων δεν φημίζονται για τον υψηλό δείκτη νοημοσύνης τους - άλλωστε τι νοημοσύνη μπορεί να έχει ένα zombie; Αντε να έχει λίγο παραπάνω από αυτήν ενός "κλασικού" Νεοέλληνα, αν και αυτό είναι ένα θέμα προς συζήτηση. Οι περισσότεροι είναι κάπως αργοί στην κίνηση, αλλά δυνατοί στη ζημιά που προκαλούν (εκτός ίσως από τις μούμιες). Οπότε και εδώ η ταχύτητα των χτυπημάτων σας παίζει σημαντικό ρόλο. Φυσικά, από τους αντιπάλους σας δεν θα μπορούσαν να λείψουν και οι σκαραβαίοι, οι οποίοι -όσοι



έχετε δει την ταινία- θα θυμόσαστε τι κάνουν! Ετσι, σε ένα από τα επίπεδα θα πρέπει να τρέξετε αρκετά γρήγορα για να ξεφύγετε από τα δόντια τους, αλλά και από τις παγίδες που θα εμφανιστούν μπροστά σας! Δεν λείπει, βέβαια, και μια αναμέτρηση με τον Beni, εκείνο τον αστείο συμπολεμιστή σας, ο οποίος -αν θυμάστε- πριν από τη μάχη (στην αρχή της ταινίας) είχε δηλώσει πως θα μείνει στο πλευρό σας μέχρι τέλους, αλλά τελικά ήταν από τους πρώτους που την κοπάνησαν. Ο κύριος αυτός, λοιπόν, θα σας κλέψει σε κάποια φάση το "Βιβλίο των νεκρών" (θα δείτε με ποιον τρόπο στο σχετικό cinematic) για να το παραδώσει στα χέρια του Imhotep. Πάντως, η σκηνή στο τέλος της καταδίωξης είναι πηγή άφθονου γέλιου! Δείτε τη και θα με θυμηθείτε.

Καλά όλα αυτά θα μου πείτε, αλλά πώς θα καταπολεμήσουμε τους αντιπάλους μας; Δεν λέω, ο Rick είναι αρκετά δυνατό παιδί, αλλά σίγουρα δεν φθάνει μόνο αυτό. Γι' αυτό το λόγο θα έχετε τα κατάλληλα εφόδια. Με το που ξεκινάτε το παιχνίδι έχετε στο inventory σας έναν δαυλό, τα πιστόλια σας και κάποιες βόμβες. Αν σας φαίνονται λίγα, μην ανησυχείτε, αφού στη διαδρομή θα βρείτε και άλλα. Ετσι, λοιπόν, το inventory σας θα εμπλουτιστεί με ένα σπαθί (το βρίσκετε στο τέλος της πρώτης αποστολής σας), δυναμίτες, καραμπίνες κ.λπ. Προσοχή μόνο γιατί τα "μεγάλα" όπλα δεν είναι ανεξάντλητα. Οι σφαίρες κάποτε τελειώνουν. Θα βρείτε, φυσικά, και άλλες στο δρόμο σας, αλλά καλό θα είναι κάνετε σχετική οικονομία.

Σε αυτό το σημείο θεωρώ χρήσιμο να σας δώσω κάποιες συμβουλές: Ακόμη και η δάδα είναι πολύ καλό και αποτελεσματικό όπλο. Για να καταλάβετε, αρκεί να σας πω πως μια μούμια σκοτώνεται με 3 - 4 χτυπήματα της δάδας σας, ενώ με το πιστόλι θα χρειαστείτε 5-6 πυροβολισμούς (και φυσικά θα σπαταλήσετε ισάριθμες σφαίρες). Το σπαθί μπορεί να καταφέρει πιο δυνατά χτυπήματα από τη δάδα, αλλά θα πρέπει να πλησιάσετε τους εχθρούς σας πιο κοντά. Προσωπικά χρησιμοποίησα τα πιστόλια μόνο σε περιπτώσεις που για κάποιον λόγο ήθελα να ξεφορτωθώ κάποιον από απόσταση (π.χ. απέναντι από κάποιο χάσμα). Διαφορετικά το σπαθί, μόλις το συνηθίσετε, κάνει θαύματα.

ΛΟΙΠΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Τα επίπεδα, ως προς το μέγεθός τους, είναι ιδανικά. Δεν είναι ούτε πολύ μεγάλα ούτε πολύ μικρά, με αποτέλεσμα να μην τα βαριέστε αλλά ούτε και να τα τελειώνετε σε 1 λεπτό. Οι εκπλήξεις που θα συναντήσετε δεν θα είναι πάντα δυσάρεστες. Αν με τη δάδα σας φωτίσετε (αφού την έχετε ανάψει πρώτα, βέβαια) κάποια ιερογλυφικά, θα πάρετε extra ενέργεια. Οταν συμπληρώσετε 8 "κομμάτια" ενέργειας, παίρνετε δώρο ένα βίντεο, ωπ, μια extra ζωή ήθελα να πω. Ακόμη σε πολλά σημεία θα βρείτε κρυμμένες και έτοιμες επιπλέον ζωές.

Γενικά να θυμάστε πως θα πρέπει να εξερευνάτε τα πάντα γύρω σας, μια και θα βρείτε πολλά χρήσιμα αντικείμενα. Εξ ου και ο χαρακτηρισμός του τίτλου ως action-adventure και όχι ως "καθαρού" action - αν και αυτό είναι το βασικό στοιχείο του.

ΑΡΑ...

Το The Mummy είναι ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, το οποίο δεν θα αφήσει ασυγκίνητους τους φίλους της ταινίας. Προς Θεού, αυτό δεν σημαίνει πως δεν θα τραβήξει το ενδιαφέρον και των υπολοίπων. Διαθέτει πολλά καλά στοιχεία, έτσι ώστε να αποβεί ευχάριστη ενασχόληση μαζί του. Επίσης, δεν χρειάζεται να διαθέτετε κάποιο υπερμηχάνημα για να το χαρείτε. Πιστεύω πως αξίζει μια θέση στη συλλογή των gamers.

PC



Εδώ τα πιστόλια είναι ιδιαίτερα χρήσιμα.



Ωραία, βρήκα το σπαθί.

Μια δεύτερη γνώμη

Ολοι γνωρίζουμε την επιρροή που άσκησε το "Raiders of the Lost Arc" ("Οι κυνηγοί της χαμένης κιβωτού" ή αλλιώς "Indiana Jones 1") στον κινηματογράφο. Ολόκληρη "σχολή" ταινιών δημιουργήθηκε από αυτό, ενώ δεν είναι λίγα τα παιχνίδια που υποβάλλουν τους πρωταγωνιστές τους σε αντίστοιχες περιπέτειες. Γνωστότερα όλων τα μέλη της σειράς Tomb Raider. Η ταινία "The Mummy" μας εξέπληξε ευχάριστα πριν από ένα χρόνο (περιμένω ανυπόμονα και τη συνέχεια), αλλά δεν περίμενα πως θα κυκλοφορήσει και παιχνίδι. Δυστυχώς, όσο καλή και να ήταν η ταινία, δεν δικαιολογείται το γεγονός πως τα βίντεο που παρουσιάζονται στο παιχνίδι είναι όλα παρμένα από αυτήν. Η Konami δεν φαίνεται να κόπιασε ιδιαίτερα και, μεταξύ μας, δεν είναι και τόσο δύσκολο να κάνει κάποιος ένα καλύτερης ποιότητας DVD Rip της ταινίας. Αδικαιολόγητο. Η δράση εντός του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή, γεγονός ευχάριστο και ως έναν βαθμό περίεργο (βλ. "προϊστορία των film license και της Ocean" ή "τα παιχνίδια με license ταινιών είναι όλα χάλια"), αλλά δεν φτάνει στα επίπεδα του Tomb Raider. Θετικό στοιχείο, όμως, είναι το σενάριό του, το οποίο είναι ικανό να κρατήσει προσηλωμένο κάθε παίκτη μέχρι την τελευταία στιγμή. Πολλές φορές έχουμε δει παιχνίδια που αποτελούν "διαμάντια" από τεχνικής απόψεως, αλλά εξαιτίας του σεναρίου δεν μπορούσαν να μας κρατήσουν το ενδιαφέρον και το αντίστροφο. Προσωπικά προτιμώ τη δεύτερη κατηγορία. Το Mummy δεν είναι ένα τεχνολογικό αριστούργημα, αλλά το σενάριο εθίζει και οι πίστες είναι σωστά δομημένες. Δεν θα το λατρέψετε, αλλά σίγουρα θα περάσετε καλά μαζί του.

Οδυσσέας Κουράφαλος

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	93

77



Για τους φίλους της ταινίας και όχι μόνο. Θα ασχοληθείτε αρκετό καιρό μαζί του.

FLIGHT SIMULATOR 98 & 2000 ADD-ONS

Επί 17 χρόνια η Microsoft κατακτά τους virtual αιθέρες της πολιτικής και εμπορικής αεροπορίας με τη σειρά Flight Simulator. Ο εν λόγω τίτλος είναι ένας από τους πιο ολοκληρωμένους (αν όχι ο πιο ολοκληρωμένος) προσομοιωτές στην κατηγορία του. Είναι από τους πλέον ρεαλιστικούς, αφού προσομοιάζει με τη μέγιστη δυνατή ακρίβεια τις πτήσεις και τις διαδικασίες με τα πολιτικά και εμπορικά αεροσκάφη. Ομως, όπως γίνεται στη βιομηχανία των games, όλο και κάτι υπάρχει που θα συμπληρώσει το FS2000 αλλά και το 98 και θα τα κάνει να δείχνουν ακόμα καλύτερα.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr





Οπως πιθανόν να γνωρίζετε, η σειρά Flight Simulator της γνωστής και μη εξαιρετέας Microsoft, με τα 17 χρόνια που "κουβαλά" πάνω της, έχει μεγάλη απήχηση στους φανατικούς των flight sims. Συνεπώς, πολλοί ανεξάρτητοι developers αλλά και εταιρείες επενέβαιναν στον κώδικα του παιχνιδιού και δημιουργούσαν νέα features, τα οποία πρόσθεταν στο Flight Simulator (FS) και το έκαναν ακόμη πιο ολοκληρωμένο. Τα features αυτά δεν είναι άλλα από επιπλέον αεροπλάνα, αεροδρόμια, scenery files (αρχεία δηλαδή που εμπλουτίζουν κάποια αεροδρόμια ή τοπία, τα οποία by default ήταν φτωχά, όπως αρκετές τοποθεσίες και αεροδρόμια της Ελλάδας) και άλλα πολλά, από τα οποία κάποια διατίθενται δωρεάν στο Διαδίκτυο, ενώ άλλα πωλούνται στα καταστήματα, όπως αυτά που θα παρουσιάσουμε παρακάτω.

Στα γραφεία του περιοδικού, λοιπόν, έφθασαν τρία ομολογουμένως ενδιαφέροντα add-ons για τα FS98 και 2000, τα: Airport 200 Vol. 2, 777-200 Professional και το FSTraffic, τα οποία σας παρουσιάζω ευθύς αμέσως.

AIRPORT 2000 VOL. 2

Το Airport 2000 Vol. 2 αποτελεί τη συνέχεια του Vol. 1, αλλά φυσικά με επιπρόσθετα features. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή και να δούμε τι κάνει τελικά το Airport 2000.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	
WILCO PUBLISHING	
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	
Flight Simulator 98/2000, Pentium 200, 32MB RAM, CD-ROM drive και 140MB ελεύθερα στο δίσκο.	

ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΑ

Το add-on αυτό της Wilco Publishing είναι μια πραγματικά ενδιαφέρουσα αναβάθμιση του FS 98 και 2000 ή καλύτερα είναι περισσότερο προσαρμοσμένο στις απαιτήσεις του 2000, αλλά απολύτως συμβατό και με το 98 και έτσι δεν θα υπάρξει κανένα απολύτως πρόβλημα. Πρώτα από όλα, περιλαμβάνει αναβαθμίσεις επτά αεροδρομίων, των οποίων η μεταφορά από την πραγματικότητα στην οθόνη του υπολογιστή είναι καταπληκτική. Η αντιγραφή τους είναι κάτι παραπά-





Το λεπτομερέστατο κόκπιτ του Boeing 737-300



Το Schiphol σε όλο του το μεγαλείο.

νω από εξαιρετική και αυτό φαίνεται από την ακρίβεια στα textures των κτιρίων, τη βελτίωση των αεροδιαδρόμων, των πινακίδων στις πίστες, αλλά και των διαδρόμων τροχοδρόμησης. Μάλιστα, για ένα από τα αεροδρόμια αυτά - το Amsterdam Schiphol στην Ολλανδία - μπορώ να καταθέσω προσωπική μαρτυρία, αφού είχα την τύχη να το επισκεφθώ κάποτε. Α, ναι, έχω επισκεφθεί και το αεροδρόμιο του Miami, οπότε και γι' αυτό μπορώ να πω ότι έχει γίνει καταπληκτική δουλειά. Μια και αναφερθήκαμε όμως στα αεροδρόμια, ας δούμε κιόλας ποια είναι αυτά:

- London Heathrow (Λονδίνο - Αγγλία)
- Barcelona (Βαρκελώνη - Ισπανία)
- Nice Cote d' Azur (Νίκαια - Γαλλία, εκεί μάλιστα υπάρχει και πίστα για το Need For Speed V...άσχετο)
- Amsterdam Schiphol (Αμστερνταμ - Ολλανδία)
- Boston Logan (Βοστόνη - ΗΠΑ)
- Miami International (Μαϊάμι - ΗΠΑ)
- Chicago O'Hare (Σικάγο - ΗΠΑ)

Δεν είναι εξαιρετική η ακρίβεια αναπαράστασης μόνο στις κτιριακές εγκαταστάσεις (υπόστεγα, πύργοι ελέγχου, terminals κ.λπ.), αλλά και στα αντικείμενα του εδάφους, που δίνουν "ζωή" στο αεροδρόμιο. Ο λόγος για τα λεωφορεία, τα αυτοκίνητα του αεροδρομίου, τα παρκαρισμένα αεροπλάνα στις πίστες, αλλά και για τα άλλα αεροσκάφη που απογειώνονται και προσγειώνονται. Ολα αυτά μας δίνουν την αίσθηση πως πραγματικά τα αεροδρόμια αυτά λειτουργούν κι έτσι δεν είναι όπως αυτά του FS με τους άδειους αερολιμένες, που σε καμία περίπτωση δε θυμίζουν ότι εκεί κινούνται αεροσκάφη. Στο συνοδευτικό εγχειρίδιο υπάρχουν αναλυτικά σχεδιαγράμματα όλων των αεροδρομίων, στα οποία περιγράφεται πώς να τα προσεγγίζετε για προσγείωση, αλλά και οδηγίες για την απογείωση ή την τροχοδρόμηση.

ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ

Πέραν βέβαια των αεροδρομίων, το πακέτο περιλαμβάνει οκτώ επιπλέον αεροπλάνα τα οποία είναι βαμμένα με τα χρώματα πραγματικών αεροπορικών εταιρειών, όπως η KLM, η British Airways, η Northwest, η USAir, η Virgin Express και η DHL. Τα αεροπλάνα με τα οποία θα έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε είναι τα Boeing 767, Boeing 737-300/400/500, Airbus A320, MD-83, RJ100, King Air 350 Business. Τα αεροσκάφη αυτά χαρακτηρίζονται από την ιδιαίτερα λεπτομερή σχεδίασή τους και τα εξίσου λεπτομερή textures. Τα διάφορα μέρη των αεροπλάνων, όπως flaps, κινητήρες, ρόδες, είναι πλήρως animated, κάτι το οποίο δε συναντάμε στα

ΠΩΣ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ADVENTURES

Κάνετε κλικ στο Flights —> Adventures και...



...εν συνεχεία επιλέξτε το Advanced...



Αφού μπείτε στο Advanced, οι adventures του add-on έχουν τον τίτλο Airport 2000 Vol. 2.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΩΝ ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΩΝ & ΤΩΝ ΑΕΡΟΣΚΑΦΩΝ



Κάνετε κλικ στο Select —> Aircraft.



Τα αεροπλάνα με την ένδειξη A2v2k είναι εκείνα του add-on.



Για τα αεροδρόμια κάνετε κλικ στο World —> Go to Airport και επιλέξτε το Scenery from FS95 an before. Κάνετε κλικ στον τίτλο Airport 2000 (vol. 2) και θα εμφανισθούν τα αεροδρόμια του add-on.

αεροσκάφη που προϋπήρχαν τόσο στο FS98 όσο και στο FS2000. Τα κόκπιτ, εν τω μεταξύ, είναι το κάτι άλλο. Με άλλα λόγια, έχει γίνει πιστή μεταφορά της καμπίνας του πιλοτήριου των πραγματικών αεροπλάνων, αφού φωτογραφήθηκαν οι καμπίνες τους και εν συνεχεία προσαρμόσθηκαν στο add-on. Αντιλαμβάνεστε, λοιπόν, για τι λεπτομέρειες μιλάμε.

ADVENTURES

Στο Airport 2000 Vol. 2, θα βρείτε επίσης μία σειρά από adventures, οι οποίες έχουν ως σενάριο να πραγματοποιήσετε μερικά ταξίδια μεταξύ των αεροδρομίων του add-on, υπό πραγματικές συνθήκες, όπως δηλαδή θα τις κάνατε αν ήσασταν πραγματικός πιλότος. Θα έχετε στη διάθεσή σας και τη βοήθεια του υπολογιστή (όχι του κοινού), ο οποίος θα παίζει το ρόλο του Co-pilot και θα αναλάβει την επικοινωνία με τον πύργο ελέγχου. Τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά, αφού έχουν ηχογραφηθεί από πραγματικές συνομιλίες πιλότων και πύργων ελέγχου.



Με ένα RJ100 της British Airways στο Heathrow.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι fans του FS δεν πρέπει να αφήσουν να περάσει απαρατήρητο το Airport 2000 Vol. 2. Η λεπτομέρεια με την οποία είναι σχεδιασμένα τα αεροδρόμια αλλά και τα αεροσκάφη είναι εξαιρετική και σίγουρα θα εμπλουτίσει σε μεγάλο βαθμό το FS που έχετε εγκατεστημένο στο δίσκο σας. Το μόνο αρνητικό σημείο είναι αυτό των υψηλών απαιτήσεων. Βέβαια, αυτό οφείλεται κυρίως στις υψηλές απαιτήσεις του ίδιου του Flight Simulator, αλλά τα επιπρόσθετα features του Airport 2000 κάνουν τα low end μηχανήματα να λυγίζουν. Οι ελάχιστες απαιτήσεις είναι χαμηλές, αλλά για να απολαύσετε τα γραφικά στη μέγιστη τιμή τους και χωρίς προβλήματα, καλό θα ήταν να υπάρχει ένας Pentium III στα 500, 128MB RAM και μια καλή 3D κάρτα με 32MB RAM.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

93

Ενα add-on που πρέπει να έχουν όλοι όσοι ασχολούνται με το FS.

777-200 PROFESSIONAL

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
PHOENIX SIMULATION SOFTWARE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Flight Simulator 2000, Pentium II266, Windows 95/98, 32MB RAM, 250MB ελεύθερα στο σκληρό, CD-ROM drive, κάρτα ήχου

Υποθέτω πως όλοι έχετε ακούσει για τα επιβατηγά αεροσκάφη τύπου Boeing, είτε ασχολείστε με τα αεροπλάνα είτε όχι. Ο λόγος είναι απλός: τα Boeing είναι αεροπλάνα που σχεδόν όλες οι αεροπορικές εταιρείες χρησιμοποιούν και πολλές φορές τα μέσα μαζικής ενημέρωσης έχουν αναφερθεί σε αυτά... κυρίως για άσχημες καταστάσεις. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει με τίποτα ότι δεν είναι από τα καλύτερα και ασφαλέστερα αεροπλάνα που πετούν αυτή τη στιγμή στους ουρανούς ανά τον κόσμο (ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως οι δημοσιογράφοι στην τηλεόραση, αλλά και το ραδιόφωνο, το "τόσο" το κάνουν "τόόόόόσο" προκειμένου να πουλήσουν είδηση). Επειτα η Boeing έχει τεράστια ιστορία και, φυσικά, εμπειρία στην κατασκευή αεροσκαφών.

Δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι και στα flight sims με θέμα τη virtual πολιτική αεροπορία -και κυρίως το FS που είναι το πιο διαδεδομένο-, οι ανεξάρτητοι developers, αλλά και οι εταιρείες που δημιουργούν επισήμως έξτρα αεροπλάνα για το FS, έχουν ασχοληθεί περισσότερο με τα αεροπλάνα της Boeing. Ετσι



Παρατηρήστε τα flaps που είναι κατεβασμένα, καθώς και τη λεπτομέρεια στα σκέλη.

έχουν δημιουργήσει πιο ρεαλιστικά κόκπιτ, έχουν δώσει βάρος σε ορισμένες λεπτομέρειες στο μοντέλο - όπως τις ρόδες, τα flaps - τους έχουν αποδώσει καλύτερα textures και άλλα.

Κάτι παρόμοιο έκανε και η Phoenix Simulation Software, η οποία δημιούργησε ένα add-on αποκλειστικά και μόνο για το FS2000. Μιλάμε για το Boeing 777-200.

Η δουλειά που έκαναν οι άνθρωποι της εταιρείας είναι καταπληκτική. Το μοντέλο είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένο και αποτελείται από πολλά moving parts. Τα ailerons, τα flaps, ακόμα και ο χώρος που τοποθετούνται τα σκέλη (οι ρόδες) μετά την απογείωση είναι τρισδιάστατα. Φυσικά έχουμε animation και στον κινητήρα.

Για το κόκπιτ, τα λόγια είναι περιττά, αφού δε διαφέρει σε τίποτα από το πραγματικό, συνεπώς καταλαβαίνετε για τι λεπτομέρεια μιλάμε. Εντύπωση προκαλούν και τα φώτα του αεροπλάνου, όπως οι προβολείς, τα φώτα πλοήγησης, τα φώτα καμπίνας των επιβατών, τα φώτα προσγείωσης, ακόμα και το λογότυπο στο κάθετο σταθερό φτερό, το οποίο φωτίζεται τη νύχτα. Ακόμη, το κόκπιτ έχει οπτική 360 μοιρών, και πέρα από το πάνελ με τα όργανα θα βλέπετε τα καθίσματα των πιλότων, αλλά και όλη την καμπίνα του πιλοτηρίου. Το κόκπιτ, εκτός από τη λεπτομερή αναπαράσταση που το διακρίνει, αποτελείται από MFD οθόνες πλήρως προγραμματιζόμενες (για να διαγράφετε πορεία, να ελέγχετε μέρη του αεροσκάφους κ.λπ.), διαθέτει dimmer controls, καθώς και ένα λεπτομερές FMS (Flight Management System). Καλή δουλειά έγινε και στον ήχο, αφού έχουν ηχογραφηθεί οι ήχοι των κινητήρων αλλά και των οργάνων του κόκπιτ από πραγματικό 777-200.

Από την μπάρα με το μενού επιλογών κάνετε κλικ στα Select —> Aircraft, ενώ στο μενού με τα αεροπλάνα εκείνα που γράφουν PSS 777-200 "όνομα αεροπορικής εταιρείας", είναι αυτά που ενδιαφέρουν. Μια και γίνεται λόγος για αεροπορικές εταιρείες, το αεροπλάνο είναι "ντυμένο" με τα χρώματα επτά διαφορετικών εταιρειών. Για περισσότερα δείτε στο σχετικό ένθετο.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το 777-200 Professional είναι ένα add-on που δεν θα έπρεπε να λείπει από το FS για όσους αρέσκονται στη συλλογή λεπτομερών στη σχεδίαση αεροσκαφών. Το συγκεκριμένο αποτελεί μία εξαιρετική προσθήκη στο FS2000. Βέβαια, οι απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ είναι αυξημένες και μην ξεγελιέστε

ΟΙ ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ



Air France



Aeroflot


Cathay Pacific


British Airways


Delta Airlines


United Airlines

από τις σχετικά... χαμηλές απαιτήσεις! Προτείνεται Pentium III 450 και άνω, 128MB RAM και μία καλή 3D κάρτα γραφικών.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

92



Ενα εξαίρετο add-on για εκείνους που λατρεύουν τα έξτρα αεροσκάφη στο FS.

FSTRAFFIC

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

LAGO

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Flight Simulator 98/2000, Pentium 233, 32MB RAM, 9MB ελεύθερα στο δίσκο, CD-ROM drive, κάρτα ήχου

Σίγουρα, όλοι όσοι ασχολείστε συχνά με το FS, θα έχετε βαρεθεί να απογειώνεστε, να προσγειώνεστε και να κάνετε πτήσεις πάνω από άδεια αεροδρόμια. Υπάρχουν, βέβαια, add-on κυρίως από ανεξάρτητους developers, οι οποίοι προσθέτουν τουλάχιστον στατικά αεροπλάνα σε κάποια αεροδρόμια, για να προσομοιώνουν μια υποτυπώδη κίνηση. Αλλά και πάλι, σε ένα αεροδρόμιο απογειώνονται και προσγειώνονται συνεχώς αεροπλάνα και δη σε ένα διεθνές. Ακόμα και με τα στατικά αεροπλάνα, το μόνο που κινείται είναι το δικό σας.

Εκτός κι αν εγκαταστήσετε το FSTraffic. Τι είναι τούτο, ωρέ; Είναι ένα προγραμματάκι, το οποίο δημιουργεί κίνηση στα αεροδρόμια. Δηλαδή, αεροπλάνα κινούνται, απογειώνονται, προσγειώνονται, τροχοδρομούν, παρκάρουν στις πίστες, σας καθυστερούν γιατί κάποια από αυτά έχουν προτεραιότητα όταν είναι να απογειωθείτε ή να προσγειωθείτε. Με άλλα λόγια, τα αεροδρόμια αποκτούν πραγματική κίνηση.

Αυτό γίνεται με τον εξής πολύ απλό τρόπο. Το FSTraffic έχει μία επιλογή η οποία κάνει convert τα αεροπλάνα που εσείς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Συνεπώς, τα αεροπλάνα αυτά χρησιμοποιούνται από το πρόγραμμα για να παράγει την κίνηση. Επιλέγετε ποια αεροπλάνα θέλετε να κάνει convert και αυτό ήταν. Επίσης, μπορείτε να καθορίσετε εσείς πόσα αεροσκάφη θα κινούνται στο αεροδρόμιο και κάθε πότε θα απογειώνονται και θα προσγειώνονται. Αν θέλετε κάθε αεροδρόμιο να έχει διαφορετικό αριθμό αεροπλάνων και συχνότητα προσγειώσεων/απογειώσεων, δεν έχετε παρά να κάνετε record το συγκεκριμένο track, δηλαδή τον αεροδιάδρομο του αεροδρομίου ενώ προσγειώνεστε ή απογειώνεστε.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

95



Το add-on, που δίνει "ζωή" στα αεροδρόμια του FS.



Τροχοδρομώντας στο Amsterdam Schiphol.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το FSTraffic μου άρεσε περισσότερο από όλα ως add-on, γιατί αυτό είναι που σου δίνει πραγματικά την αίσθηση ότι όντως βρίσκεσαι σε ένα αεροδρόμιο. Ειδικά δε αν συνδυαστεί και με κάποιο από τα ανωτέρω add-ons, τότε το αποτέλεσμα είναι εξαιρετικό και δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ.

PC

PROJECT IGI
I'M GOING IN

Project IGI, ή αλλιώς Project I'm Going In, που σημαίνει, μπαίνω μέσα, αποφεύγω τα συστήματα ασφαλείας, τους γαζώνω όλους με τα τρομερά όπλα μου, βάζω εκρηκτικά για να τα τινάξω όλα και φεύγω ατσαλάκωτος. Εχοντας αναλάβει το χειρισμό της νέας προσωποποίησης του Ράμπο, θα πρέπει να τα βάλετε με στρατιές από εχθρούς για να εκπληρώσετε μια ντουζίνα αποστολές. Κι όλα αυτά χωρίς αλεξίπτ... εεε... save! Χάρμα, ε;

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr



Το IGI, που λέτε, είναι ένα παιχνίδι που θυμίζει περισσότερο tactical action shooter. Διότι μπορεί να είστε ο Ράμπο, όμως 2-3 καλές βολές του εχθρού μπορεί να σας βγάλουν άνετα εκτός μάχης (και δεν μπορείτε να φανταστείτε πόσο εκνευριστικό καταντάει αυτό από ένα σημείο και ύστερα!). Λοιπόν, για να δούμε την υπόθεση...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ποιος είστε; Ονομάζεστε David Jones και είστε πρώην μέλος της βρετανικής SAS. Εχοντας ειδικευτεί στα όπλα και τις τακτικές της πρώην Σοβιετικής Ενωσης, οι Ηνωμένες Πολιτείες αποφάσισαν να σας στρατολογήσουν λόγω των γνώσεών σας. Τι θέλετε από τη ζωή σας; Μάλλον τίποτα, αφού το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να περιμένετε εναγωνίως την επόμενη αποστολή (αυτοκτονίας) που θα σας αναθέσουν. Καθώς περιμένετε, διάφορα ανησυχητικά πράγματα συμβαίνουν στον κόσμο, όπως η κλοπή πυρηνικών όπλων από τη Γερμανία, ο θάνατος μερικών πεζοναυτών και η εξαφάνιση ενός πληροφοριοδότη στην Εσθονία, ο οποίος είχε σχέση με τα προαναφερθέντα γεγονότα.



Αν είσαι αρκετά κοντά για να διαβάσεις αυτό, τότε είσαι ΠΟΛΥ ΚΟΝΤΑ!

Η εισαγωγή δείχνει έναν άνδρα, τον Jach Priboi, να επισκέπτεται ένα κελί όπου κρατείται ο ανιψιός του, Joseph. Το πρώτο πράγμα που κάνει ο Jach είναι να ρωτήσει τους φρουρούς αν ο ανιψιός του αποφάσισε να μιλήσει. Μετά την αρνητική απάντηση των φρουρών, ο Jach παίρνει ένα σφυρί, μπαίνει στο κελί και αρχίζει να χτυπάει τον άμοιρο ανιψιό του, ο οποίος το μόνο που μπορεί να κάνει είναι να φωνάζει. Η επόμενη σκηνή δείχνει την προετοιμασία του Jones για την αποστολή. Καθώς το ελικόπτερο προετοιμάζεται για απογείωση, ο Jones δένει τα κορδόνια του, βάζει το μαχαίρι στη θήκη και οπλίζει το αυτόματο όπλο. Ο Ράμπο-Jones (το κόκκινο μαντίλι στο κεφάλι τού λείπει) είναι έτοιμος για απογείωση. Ο αρχικός στόχος του είναι να βρει τον Joseph Priboi και να τον φέρει στο αρχηγείο για ανάκριση.

Η υπόθεση, απ' ό,τι βλέπετε, είναι πολύ απλή. Θα πρέπει να ψάξετε τον Joseph Priboi στις πρώτες αποστολές και μόλις τον βρείτε και τον σώσετε, να αρχίσετε να ψάχνετε τον θείο Jach. Οταν τον βρείτε, όμως, δεν θα αργήσετε να τον χάσετε πάλι! Τώρα το γιατί θα τον ψάχνετε συνεχώς και το ποιος (ή καλύτερα ποια) θα κάνει τη ζωή σας δύσκολη και δεν θα σας αφήσει σε χλωρό κλαρί μέχρι το τέλος, δεν πρόκειται να σας τα αποκαλύψω, διότι θα σας χαλάσω ακόμα και αυτό το λιγοστό κομμάτι περιέργειας. Πάντως, δεν πρόκειται για τίποτα το σπουδαίο...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	EIDOS INTERACTIVE/INNERLOOP
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium II 300MHz, 100% DirectX 3D Accelerated κάρτα, 4x CD-ROM, 500MB στο σκληρό, Windows 95/98/ME/2000



Το IGI δίνει νέα σημασία στη φράση "one shot, one kill". Και στο μικρό δαχτυλάκι του ποδιού να πάει η σφαίρα, ο εχθρός θα πεθάνει!



Αυτά τα Migs φαίνονται σαν να είναι βγαλμένα από ένα πολύ καλό Flight Sim!



Εξι ώρες περίμενε τη σειρά του ο κακομοίρης έξω από το ιατρείο και δεν άντεξε άλλο. Εγώ τι να πω που είμαι εδώ από χθες (κλασική κατάσταση Δημοσίου);

FLIGHT SIM ΣΕ FIRST PERSON SHOOTER;

Μάλιστα, καλά διαβάσατε. Flight Sim σε ένα First Person Shooter παιχνίδι. Η εξήγηση αυτής της παράξενης φράσης είναι πολύ απλή. Το Project IGI χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών ενός Flight Simulator! Οπως θα διαπιστώσετε και από τις φωτογραφίες, το αποτέλεσμα αυτής της πρωτότυπης κίνησης είναι αρκετά καλό, αφού τα γραφικά του IGI είναι ίσως το καλύτερο χαρακτηριστικό του. Μπορεί, βέβαια, να έχουμε δει καλύτερα δείγματα από τα επιτεύγματα της σημερινής τεχνολογίας στον τομέα των γραφικών, αλλά αυτά προέρχονταν από τίτλους των οποίων η δράση λάμβανε μέρος σε κλειστούς χώρους και όχι σε αχανείς εκτάσεις, όπως αυτές του IGI. Βρήκα πολύ ενδιαφέρον το να ανεβαίνεις σε έναν λόφο ή σε κάποιον πυργίσκο και να αγναντεύεις το περιβάλλον, το οποίο είναι ατελείωτο (σε αυτό βοήθησε το γεγονός ότι η μηχανή είναι από το γνωστό Flight Sim της Eidos, JSF).

Θα ταξιδέψετε σε διάφορα μέρη της Εσθονίας, τα οποία είναι μερικές φορές καλυμμένα με χιόνι, άλλες φορές πνιγμένα στο χορτάρι, ενώ μπορεί να βρέχει, να χιονίζει ή να έχει λιακάδα. Και όλα αυτά συμβαίνουν σε διαφορετικές ώρες της μέρας (ή νύχτας). Πρόκειται για πολύ καλή δουλειά. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι όλα αυτά τα καλά έχουν ένα μικρό τίμημα, και αυτό δεν είναι άλλο από τις απαιτήσεις. Προκειμένου να γευτείτε το παιχνίδι σε ανάλυση 1.024x768 και βάλε, θα πρέπει να ξεχάσετε τις απαιτήσεις που βλέπετε στο μικρό ένθετο. Χρειάζεστε σίγουρα έναν PIII με πάνω από 128RAM, καθώς και μια πολύ καλή κάρτα γραφικών, όπως η GeForce 2. Επίσης, όλες οι Voodoo κάρτες γραφικών αντιμετώπισαν πρόβλημα με τα textures του IGI. Η εταιρεία είχε υποσχεθεί ότι το πρόβλημα θα διορθωθεί με patch, αλλά μέχρι στιγμής... τίποτα.



Ο Jones μπορεί άνετα να σκαρφαλώσει μη ηλεκτροφόρους φράκτες...

Η ΔΟΜΗ ΤΟΥ IGI - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GADGETS

Μόλις η εισαγωγή του παιχνιδιού τελειώσει, μεταφέρεστε στο κεντρικό μενού του. Από εκεί, το μόνο που μπορείτε να κάνετε, είναι να αλλάξετε τα options του IGI και να αρχίσετε ένα καινούριο παιχνίδι (ή να συνεχίσετε κάποιο που έχετε ήδη ξεκινήσει). Κάπου εδώ ήταν που υποψιάστηκα την προχειρότητα του παιχνιδιού. Ηδη η απουσία του multiplayer με είχε ενοχλήσει αρκετά. Εχοντας ρυθμίσει τα options, το μόνο που μένει είναι το single player. Πριν να αρχίσει η δράση, παρακολουθείτε μία cutscene που είναι φτιαγμένη με τη μηχανή του παιχνιδιού και λειτουργεί ως briefing. Μόλις τελειώσει η cutscene, είστε έτοιμοι να αναλάβετε το χειρισμό του Jones. Το πρώτο πράγμα που θεωρητικά πρέπει να κάνετε είναι να ελέγξετε τι όπλα έχει στο inventory σας, αφού το πρόγραμμα βάζει και βγάζει όπλα όταν τελειώνουν τα επίπεδα χωρίς να ενημερώνει. Αφού μάθετε τι όπλα κουβαλάτε, ξεκινάτε την αναγνώριση...

Οπως και με τα περισσότερα FPS, η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα πλήκτρα και η περιστροφή του σώματος με το mouse. Παράλληλα με το οπλοστάσιό σας, έχετε και δύο άλλα gadgets τα οποία σας συνοδεύουν σε κάθε αποστολή σας (εκτός από μία που είναι πραγματικός εφιάλτης!). Το πρώτο είναι ένας ηλεκτρονικός χάρτης, ο οποίος είναι ουσιαστικά ένας φορητός υπολογιστής με απευθείας δορυφορική σύνδεση. Ανοίγοντας το χάρτη, βλέπετε αρχικά μια γενική κάτοψη της περιοχής. Κάνοντας zoom in σε ένα σημείο, σας επιτρέπει να δείτε αν υπάρχει κίνηση εκεί. Μπορείτε δηλαδή να ελέγξετε όλον το χάρτη για φρουρούς και οτιδήποτε άλλο που σας ανησυχεί, όπως κάμερες ασφαλείας. Ο δορυφόρος δεν μπορεί να εντοπίσει ανθρώπινα στίγματα που είναι μέσα σε κτίρια, όμως μπορεί να δώσει πληροφορίες για το τι κτίριο είναι το καθένα και τη χρησιμότητά τους (π.χ. το

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Καλά γραφικά
- Ποικιλία όπλων
- Πολύ καλό design των αποστολών

Αρνητικά

- Απουσία save
- Μέτριο προς χάλια AI
- Απουσία save
- Απουσία multiplayer
- Απουσία save (το πιάσατε το νόημα;)
- Απίστευτη δυσκολία από ένα σημείο κι ύστερα



ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Τα όπλα του IGI είναι πέρα για πέρα αληθινά. Οι σχεδιαστές δεν σκαρφίστηκαν κανένα πρωτότυπο όπλο για έναν σούπερ κατάσκοπο όπως ο Jones, αλλά δεν πειράζει, αφού τα υπάρχοντα όπλα θα σας ικανοποιήσουν και με το παραπάνω. Δείτε μερικά.



MP5SD: Πρόκειται για την έκδοση που χρησιμοποιούν οι δυνάμεις του ναυτικού και διαθέτει σιγαστήρα για αθόρυβες βολές. Είναι επίσης το μοναδικό επαναληπτικό όπλο με το οποίο μπορείς να κάνεις χρήση της διόπτρας για λίγο zoom.



AK-47: Το ρωσικής κατασκευής Kalashnikov είναι το αγαπημένο όπλο των τρομοκρατών, απ' ό,τι θα έχετε δει στις ταινίες! Η εξομοίωση του εν λόγω όπλου είναι μέτρια, αφού με λίγες βολές μπορεί να καταλάβει κανείς ότι δεν είναι και πολύ σταθερό.



M-16A2 (με M203): Τον μάθανε όλοι φαίνεται αυτόν το συνδυασμό... Το M-16A2 είναι σαφώς πιο σταθερό από το AK-47 (αν και είναι πιο βαρύ) και οι λιγοστές χειροβομβίδες που μπορείτε να εκτοξεύσετε από το M203 μπορεί να σας φανούν χρήσιμες.



Minimi: Χεχε... εδώ είμαστε. Ωραίο, ελαφρύ πολυβόλο, γνωστό και ως M249, που είναι ακόμα πιο ωραίο σε κλειστούς χώρους. Θερίζει στην κυριολεξία! Δύσκολα όμως θα βρείτε πυρομαχικά ...



Dragunov: Είναι το μόνο sniper rifle του παιχνιδιού. Απόλυτη ακρίβεια, που θα σας χαρίσει πολλές εύστοχες βολές. Ακόμα και αν αστοχήσετε, δεν πειράζει! Ο στόχος δεν πρόκειται να πάει πουθενά (βλ. AI).



Desert Eagle. Το καλύτερο δευτερεύον όπλο που θα συναντήσετε είναι το Desert Eagle των .50! Προσωπικά το βρήκα μόνο σε τρεις αποστολές...



Glock... Αν είστε νευρικός, θα αδειάσετε ένα ολόκληρο clip πάνω σε έναν μόνο εχθρό... Αντε, ίσως μισό clip αν πετύχετε το κεφάλι.



Εξετάζοντας τα εχθρικά Barracks με τα κιάλια από απόσταση ασφαλείας.



Η σύλληψη του Jach Priboi από τους commandos.

Barracks φυλάει ενισχύσεις του εχθρού). Η σύνδεση με το δορυφόρο είναι real time και μπορείτε να παρακολουθείτε τις κινήσεις του εχθρού συνεχώς. Δυστυχώς, όμως, δεν μπορείτε να κινηθείτε όσο έχετε το χάρτη ενεργοποιημένο. Ο χάρτης έχει επίσης ενσωματωμένη μνήμη, η οποία κρατάει όλες τις νέες εντολές και τα μηνύματα που λαμβάνετε κατά καιρούς. Τέλος, οι στόχοι του εκάστοτε επιπέδου είναι σημειωμένοι πάνω στο χάρτη για να μη χαθείτε. Ο ηλεκτρονικός χάρτης είναι το εργαλείο στο οποίο θα οφείλετε τη ζωή σας (όσες φορές δεν τη χάνετε!).

Το δεύτερο εξάρτημα το οποίο θα σας βοηθήσει στο έργο σας είναι τα κιάλια. Εκτός από το τρομερό zoom που προσφέρουν, έχουν τη μοναδική ικανότητα να αναγνωρίζουν τους εχθρούς και να τους "βάζουν" σε ένα νοητό κόκκινο πλαίσιο για να τους δείτε εσείς. Καλό είναι πάντα να ρίχνετε μια ματιά με τα κιάλια προτού προχωρήσετε σε μία βάση η οποία φαίνεται άδεια. Σε αντίθεση με τον ηλεκτρονικό χάρτη, μπορείτε να κινείστε ελεύθερα όσο έχετε τα κιάλια ενεργοποιημένα.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ - AI

Οι αποστολές στο σύνολό τους είναι 12 και εξελίσσονται σε διαφορετικά μέρη της Εσθονίας. Αυτά τα μέρη είναι πάντα γεμάτα με στρατιώτες, λες και όλη η χώρα είναι ένα μεγάλο στρατόπεδο! Και το χειρότερο είναι ότι τις περισσότερες φορές θα πρέπει να τους καθαρίσετε όλους. Μη με παρεξηγήσετε, μ' αρέσει να καθαρίζω εχθρικό πεζικό με τη σέσουλα (μα τι λέω;), αλλά από ένα σημείο και μετά καταντάει γελοίο και βαρετό. Η όλη ιδέα του infiltration (ουσιαστικά σημαίνει μπαίνω αθόρυβα, κάνω τη δουλειά μου και φεύγω) στην οποία αναφέρεται συνεχώς η Anya δεν είναι υπαρκτή παρά μόνο στην πρώτη αποστολή! Αν πρέπει να ανησυχείτε για κάτι, είναι να μη χτυπήσει ο συναγερμός. Αν γίνει κάτι τέτοιο, θα πεταχτούν ένα τσουβάλι εφεδρικοί Ρώσοι στρατιώτες από τα Barracks και αν σας βρουν να κόβετε βόλτες τριγύρω με ένα όπλο στο χέρι, θα σας φωνάξουν σε άπταιστα αγγλικά "Hey you!" ή "Stop right there!" προτού σας γαζώσουν. Ολες οι αποστολές έτσι είναι...

Και ερχόμαστε στο Artificial Intelligence. Φαίνεται, λοιπόν, πως η Εσθονία έχει έλλειψη καλών στρατιωτών, αφού οι εχθροί που θα βρεθούν στο δρόμο σας μπορεί να έχουν καλό σημάδι, αλλά από μυαλό, καληνύχτα! Ας δούμε, όμως, τα συμπτώματα της βλακείας με τη σειρά.

Αν τύχει να περπατάτε σε μία βάση και σας δει ένας φρουρός, είναι σίγουρο ότι θα ανοίξει πυρ εναντίον σας. Εως εδώ καλά. Αν ανταποδώσετε τα πυρά, υπάρχει πιθανότητα να δείτε το στρατιώτη να πέφτει στο έδαφος για να καλυφθεί. Ωστόσο, ασχέτως με το αν σταματήσετε να τον πυροβολείτε ή όχι, αυτός θα σηκωθεί πάλι αμέσως, λες και θυμήθηκε ξαφνικά ότι θέλει να πεθάνει! Καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της ανταλλαγής πυροβολισμών υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να μην καταλάβει κανείς από τη βάση τίποτα, εκτός και αν αρχίσετε να ρίχνετε με το M-16 δίπλα από τα Barracks! Το άλλο τρομερό φαινόμενο είναι με το Sniper rifle, το Dragunov. Αν προσπαθήσετε να πετύχετε έναν εχθρό από μακριά και αστοχήσετε για λίγα εκατοστά, θα τον δείτε να



Kalashnikov αυτός, Kalashnikov και γω! Θα το βρείτε σε κάθε πτώμα εχθρού, γεγονός που σας εξασφαλίζει πολλές τζάμπα σφαίρες.



ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οθόνη επικοινωνιών

Στόχαστρο (χωρίς αυτό χαθήκαμε!)



Μετρητής υγείας

Επιλεγμένο όπλο

Αριθμός πυρομαχικών επιλεγμένου όπλου

αντιδρά σαν χαμένος, λες και ξέχασε τα κλειδιά του στο πόστο του ή κάτι παρόμοιο! Μόλις περάσουν λίγα δευτερόλεπτα, θα συνεχίσει την περιπολία λες και δεν συνέβη τίποτα. Το ίδιο ισχύει αν χρησιμοποιήσετε το MP-5. Ακόμα και αν τραυματίσετε κάποιον, αυτός απλώς θα κάτσει για λίγο ακίνητος και θα συνεχίσει σκεπτόμενος: "Με πυροβόλησαν; Α, καλά, δεν τρέχει τίποτα...". Για να κλείσω το θέμα AI, αναφέρω το εξής "διαμάντι": Αν πέσετε πάνω σε φρουρούς που ήδη τρέχουν από δω και από κει, το πιο πιθανό είναι να μη σταματήσουν όταν σας δουν, αλλά να συνεχίσουν να τρέχουν προς μία κατεύθυνση και μετά να θυμηθούν ότι σας είδαν ("ρε συ, αυτός δεν ήταν δικός μας!")! Δεν συμβαίνει πάντα, αλλά συμβαίνει... Σε τελική ανάλυση, αν κινδυνεύετε από κάποιους, είναι από τους φρουρούς που είναι στάσιμοι και λιγότερο από αυτούς που περιπολούν μια περιοχή.

SAVE;... SAVE;... SAAAAAAVE;

"Απόν, κύριε πρόεδρε!" Πού 'ν' το save, βρε παιδιά; Το ξεχάσατε; Μάλλον ναι... Σε όλα τα tactical actions που γνωρίζω save δεν υπάρχει, όμως οι αποστολές δεν είναι τόσο εξωφρενικά δύσκολες, ούτε μεγάλες, όπως είναι από ένα σημείο και μετά στο IGI! Save γίνεται αυτόματα με την ολοκλήρωση κάθε αποστολής. Το παιχνίδι σχεδιάστηκε επίτηδες χωρίς save, δηλώνει ο Henning Rokling, ο managing director της Innerloop, όμως κάποια στιγμή τα επίπεδα έγιναν πολύ μεγάλα και δύσκολα, χωρίς προφανώς να το καταλάβουν. Σε ερώτηση που έγινε σε άλλο μέλος της ομάδας του IGI για το τι θα άλλαζε ή θα πρόσθετε στο παιχνίδι, είπε ότι μία επιλογή για save μέσα στο παιχνίδι, όπως και η ύπαρξη multiplayer, θα έκανε τους πάντες χαρούμενους. Δεν μπορώ παρά να συμφωνήσω. Προσωπικά επικροτώ την κίνηση της Novalogic στο Delta Force: Land Warrior, όπου υπάρχουν 1-2 σημεία σε κάθε πίστα τα οποία λειτουργούν ως checkpoints, και στην περίπτωση θανάτου, μπορείτε να συνεχίσετε από κει. Το ίδιο καλή είναι και η επιλογή που υπάρχει στο Hitman, η οποία επιτρέπει το respawning 1 ή 2 φορές σε επιλεγμένα σημεία. Κάτι τέτοιο θα έπρεπε να συμβαίνει και στο IGI, αφού αναγνωρίζω ότι αν ο χρήστης μπορεί να κάνει save έπειτα από κάθε κίνηση, χαλάει το παιχνίδι. Αυτά για το save...

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Είναι λίγο δύσκολο να συνοψίσω τα προαναφερόμενα σε μία τελική παράγραφο. Οσοι κάνατε τον κόπο και διαβάσατε όλα αυτά χωρίς να σας πάρει ο ύπνος, τότε νομίζω ότι έχετε την καλύτερη εικόνα για το τι εστί IGI. Οσοι θα διαβάσετε μόνο αυτή την παράγραφο, τότε ρίξτε μια ματιά στα Υπέρ και στα Κατά του παιχνιδιού για να πάρετε μια γεύση. Πάντως, αν ψάχνετε για ένα καλό tactical action, τότε προτείνω ΑΝΕΠΙΦΥΛΑΚΤΑ Hitman! Ρίξτε μια ματιά στο τεύχος Φεβρουαρίου για περισσότερες λεπτομέρειες...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
GAMEPLAY	75
ΔΥΣΚΟΛΙΑ	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

79



Better luck next time Innerloop!

SHEEP

Είναι βράδυ και χτυπάει το τηλέφωνο. "Ελα Ζωή, εσύ είσαι;" Ηταν ο Bandit. "Θα 'ρθεις σπίτι να παίξουμε τα... πρόβατα;" "Ακου να δεις, Κώστα", του απαντάω, "δεν είμαι εγώ αντικείμενο για να ικανοποιώ τις σεξουαλικές σου ορέξεις! Για ποια με πέρασες;" "Ρε, αγάπη μου, με παρεξήγησες. Το Sheep πήρα κι έλεγα, αν θες, να 'ρθεις από δω να το παίξουμε..." Κάπως έτσι ξεκίνησε η πρώτη μου γνωριμία με το Sheep.

της Ζωής Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EMPIRE INTERACTIVE/MIND'S EYE PRODUCTIONS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266MHz, 64MB RAM, DirectX 7, κάρτα γραφικών 4MB (δεν χρειάζεται 3D Accelerator), 520MB ελεύθερα στο δίσκο.



Παίρνουμε μια παλιά επιτυχημένη συνταγή, βάζουμε αρκετή δόση χιούμορ και να το έτοιμο το γλυκό! Το Sheep είναι ένα πρωτότυπο puzzle-solving game που σίγουρα θα θυμίσει στους πιο παλιούς από σας τα Lemmings, αυτά τα μικρά γαλάζια πλασματάκια που ξετρέλαναν μικρούς και μεγάλους σχεδόν πριν από μια δεκαετία, σε έναν τίτλο που έμελλε να γίνει από τους πιο δημοφιλείς στην ιστορία των games. Αν το Sheep είναι γραφτό να γίνει ο διάδοχος των Lemmings και να διαγράψει την ίδια επιτυχημένη πορεία στο χώρο των games, θα το ανακαλύψετε παρακάτω.

THE TRUTH IS OUT THERE...

Το σενάριο του παιχνιδιού αγγίζει τα όρια της επιστημονικής φαντασίας. Πριν από πολλά χρόνια, οι πρόγονοι των σημερινών χαριτωμένων μηρυκαστικών διέσχισαν το μακρινό γαλαξία του Ovis Aries για να φθάσουν στο ηλιακό μας σύστημα και να προσγειωθούν στη Γη. Η αποστολή τους ήταν να μελετήσουν την ανθρώπινη φύση και το περιβάλλον, παριστάνοντας παράλληλα τα ήσυχα και άκακα πρόβατα. Καθώς τα χρόνια περνούσαν, τα πρόβατα από τον Ovis Aries ξέχασαν την αποστολή τους, αφέθηκαν στην ήσυχη ζωή της Γης και έμαθαν να ζουν αρμονικά με τον άνθρωπο. Απόγονοι όμως των προβάτων πέρασαν κι αυτοί το γαλαξία, αυτή τη φορά για να φέρουν τα... παραστρατημένα πρόβατα πίσω στον Ovis. Προκειμένου να το καταφέρουν αυτό, χωρίς να προκαλέσουν την προσοχή των ανθρώπων, απήγαγαν κατοίκους της Γης και τους έκαναν πλύση εγκεφάλου, έτσι ώστε να αποκτήσουν ικανότητες βοσκού και να μπορέσουν να οδηγήσουν τα κοπάδια με ασφάλεια στο Mount Mouflon για να γυρίσουν στον πλανήτη τους. Τώρα ξέρετε πραγματικά ποιος απήγαγε τη Scully στο δεύτερο κύκλο των X-Files...

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι διαθέτει έξι κόσμους με τέσσερις πίστες στον καθένα και έναν έβδομο και τελευταίο ο οποίος έχει μόνο μία πίστα. Εάν πάρετε το Golden Sheep σε κάθε πίστα, τότε μπορείτε να παίξετε και το bonus level κάθε κόσμου. Κάθε πίστα είναι μοναδική και ιδιαίτερα η τελευταία στον έβδομο κόσμο θα σας θυμίσει το Diablo. Οι designers του παιχνιδιού έχουν πολύ χιούμορ. Ως beginners θα παίξετε πρώτα το Training world, το οποίο θα σας βοηθήσει να καταλάβετε πώς παίζεται το παιχνίδι. Συνολικά στο παιχνίδι περιλαμβάνονται 35 levels που θα σας κρατήσουν συντροφιά για αρκετό καιρό.

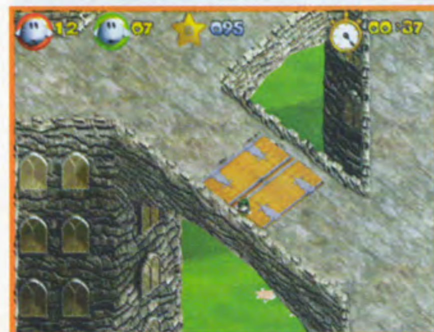


ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δυστυχώς μέσα στη συσκευασία του παιχνιδιού θα βρείτε μόνο ένα μικρό ενημερωτικό φυλλάδιο, το οποίο πρέπει να διαβάσετε



Οι πράσινες, οι κόκκινες, οι θαλασσιές οι... προβατίνες!



Μία καταπακτή που θα υποδεχτεί το κοπάδι σας στο δεύτερο level.



Αποφύγετε τα σφυριά, καθώς θα κάνουν τα πρόβατά σας κυριολεκτικά... πίτα από το ξύλο!



Συχνά τα πρόβατά σας θα εκτελούν επικίνδυνα αεροπλανικά κόλπα για να φθάσουν στο τέρμα της πίστας.

προκειμένου να καταλάβετε το σκοπό του. Σκοπός σας είναι να σώσετε όσο περισσότερα πρόβατα μπορείτε σε κάθε επίπεδο, ώστε να συγκεντρώσετε και τη μεγαλύτερη βαθμολογία. Ωστόσο, αρκεί να σώσετε δέκα πρόβατα για να περάσετε το level με επιτυχία. Στο δρόμο σας θα βρείτε πολλά bonuses αλλά και πολλούς εχθρούς, που έχουν σκοπό να σας εμποδίσουν να ολοκληρώσετε το στόχο σας. Μέσα στους εχθρούς που πρέπει να αντιμετωπίσετε είναι και η πίεση του χρόνου. Ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας ποικίλλει ανάλογα με το μέγεθος της πίστας. Για παράδειγμα, στο πρώτο επίπεδο έχετε δύο ή τρία λεπτά σε κάθε πίστα, ενώ στο δεύτερο επίπεδο σας δίνονται μέχρι και οκτώ λεπτά για να το περάσετε. Οσο μεγαλύτερη είναι η πίστα τόσο μεγαλύτερες είναι και οι δυσκολίες που θα βρείτε στο δρόμο σας. Το κοπάδι σας κινδυνεύει από μανιασμένους ταύρους, πεινασμένους λύκους, τρακτέρ, τανκ, ηλεκτροφόρους φράκτες, αλωνιστικά μηχανήματα, εξαγριωμένους τοξότες, αλλά και καρχαρίες της... στεριάς που κρύβονται μέσα στα στάχυα με σκοπό να καταβροχθίσουν τα ανύποπτα προβατάκια.



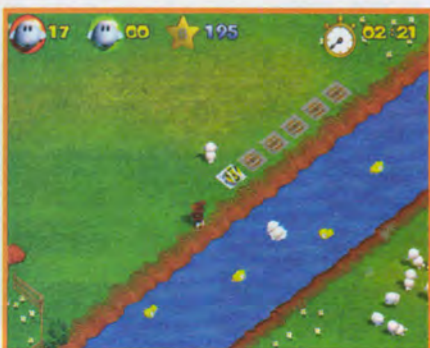
Στο παιχνίδι θα βρείτε ακόμα χίλια-δυο περίεργα κόλπα, που θα σας βοηθήσουν να κατευθύνετε το κοπάδι σας: ραδιόφωνο που παίζει μουσική και υπνωτίζει τα πρόβατα για να σας ακολουθούν, τραμπολίνα, λιμνούλες, ελατήρια, καταπέλτες, ακόμα και jenga θα βρείτε. Ολα αυτά θα σας βοηθήσουν να πάρετε περισσότερους βαθμούς με τα άπειρα bonuses που σας δίνουν.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οταν έπιασα για πρώτη φορά στα χέρια μου το Sheep οι εντυπώσεις μου ήταν ανάμικτες. Επειδή τέλειωσα πολύ γρήγορα τα πρώτα δύο levels, βιάστηκα να συμπεράνω ότι μόνο με έξι κόσμους και με τέτοια ευκολία το παιχνίδι θα ήταν υπερβολικά σύντομο. Ομως μια μέρα αργότερα βρέθηκα προ εκπλήξεως, αφού μετά βίας κατάφερα να περάσω το πρώτο level. Για να σας φύγει η απορία, δεν είχα κάνει save τα πρώτα δύο levels όταν έπαιξα την πρώτη φορά κι έτσι αναγκάστηκα να παίξω από την αρχή την επόμενη μέρα. Τελικά κατέληξα στο συμπέρασμα πως μάλλον ήμουν πολύ τυχερή για να περάσω τόσο εύκολα τα δύο levels την πρώτη φορά, αφού το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο, ακόμα και στο πρώτο επίπεδο. Με άλλα λόγια χρειάζε-

ΜΙΚΡΑ ΜΥΣΤΙΚΑ

- Στο Training level, αν προχωρήσετε κοντά στα γουρούνια, θα σας δώσουν χρήσιμα Hints για το τι να κάνετε.
- Με το Alt μπορείτε να πιάνετε τα πρόβατα, να ανοίγετε πόρτες, να κατεβάζετε μοχλούς και γενικά να χρησιμοποιείτε όποιο αντικείμενο είναι διαθέσιμο για το χαρακτήρα σας στο παιχνίδι.
- Οσο πιο γρήγορα τρέχετε προς τα πρόβατα, τόσο πιο γρήγορα θα φοβηθούν και θα φύγουν. Αν θέλετε να πιάσετε ένα πρόβατο, αποφύγετε να πατήσετε το Shift για να τρέξετε, αλλά αντίθετα προχωρήστε αργά κοντά του και θα δείτε ότι δεν θα σας καταλάβει.
- Εάν σας πιέζει ο χρόνος, πολλές φορές είναι προτιμότερο να πιάσετε το πρόβατο και να πάτε στην έξοδο, παρά να το κάνετε να τρέχει προς τα εκεί.
- Πατάτε το Spacebar συχνά για να τρομάξετε τα πρόβατα και να φύγουν γρήγορα.
- Μην αγνοείτε τα ραδιόφωνα, τις καραμέλες, τις καρδούλες και όλα τα άλλα αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν να κάνετε τη δουλειά του βοσκού ευκολότερη.
- Παρατηρήστε το χάρτη στην αρχή κάθε πίστας πατώντας το πλήκτρο TAB. Θα σας βοηθήσει να επιλέξετε τον πιο σύντομο δρόμο για να φτάσετε στο τέρμα.
- Εξερευνήστε την περιοχή καλά προτού ξεκινήσετε να κατευθύνετε το κοπάδι. Πολλές φορές θα ανακαλύψετε συντομότερους δρόμους που δεν ξέρατε ότι υπήρχαν.
- Μη διαλέγετε τυχαία τα πρόβατα για κάθε level. Δείτε ποιες είναι οι δυσκολίες και ανάλογα επιλέξτε το είδος που νομίζετε ότι θα σας εξυπηρετήσει καλύτερα.



Τα πρόβατά σας δεν ξέρουν κολύμπι γι' αυτό προσέξτε να μην τα χάσετε στη λίμνη.



Προσέξτε τα θανατηφόρα καρφιά που παραμονεύουν στο έδαφος.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους τέσσερις χαρακτήρες που σας προσφέρει το παιχνίδι. Καθένας από αυτούς έχει τις δικές του αδυναμίες αλλά και πολλά προτερήματα.



BO PEEP: H Bo Peep περνάει τα βράδια της τραγουδώντας με το Rock συγκρότημά της, ενώ την ημέρα παριστάνει την αθώα βοσκοπούλα. Μετά την απαγωγή της, νομίζει ότι την περιμένουν σε μια μεγάλη rock συναυλία όπου πρέπει να πάει μαζί με το συγκρότημά της, δηλαδή τα πρόβατα.



ADAM HALF PINT: Καημένε Adam! Αφησες μια επιτυχημένη καριέρα τραπεζίτη για να γίνεις ιδιωτικός ντετέκτιβ, στο τέλος όμως κατέληξες να βόσκεις πρόβατα... Είναι κάτι ανάμεσα στον Mulder και τον Bruce Willis, ενώ είναι πολύ βίαιος με τα πρόβατα.



MOTLEY: H Motley είναι ένα απλό κατοικίδιο ζώο γεμάτο ενέργεια και ενθουσιασμό. Οταν ήταν μικρή ονειρευόταν να γίνει τσοπανόσκυλο. Κουβαλάει παιδικά τραύματα που την κάνουν να φοβάται τα πρόβατα.



SHEP: Πανέξυπνο και επίμονο σκυλί, ο Shep είναι ένας πληρωμένος φονιάς προβάτων. Η μεγάλη του ηλικία έχει επηρεάσει την όραση και τα αντανακλαστικά του, αλλά ο ίδιος αρνείται να τα παρατήσει. Μετά την απαγωγή του, μοναδικός σκοπός του είναι η διάσωση των προβάτων.



Οι επτά κόσμοι του παιχνιδιού όπως φαίνονται από το μενού του παιχνιδιού.

ται μεγάλη υπομονή, ταχύτητα, εξυπνάδα αλλά και... τύχη σαν τη δική μου για να περάσετε τις πίστες. Ωστόσο το Sheep δεν είναι από εκείνα τα παιχνίδια στα οποία στόχος του παίκτη είναι να τελειώσει το επίπεδο. Πέρασα πολλή ώρα διασκεδάζοντας, καθώς έβλεπα τα άμοιρα προβατάκια να καίγονται, να καταπατώνται από τρακτέρ, να γίνονται σκόνη στους ηλεκτροφόρους φράκτες και να πέφτουν ανάσκελα από μανιασμένους ταύρους, μηχανάκια και ποδήλατα. Θα μπορούσε να συγκρίνει κανείς το Sheep με το Solitaire ή το MineSweeper. Τέτοιου είδους παιχνίδια είναι φτιαγμένα περισσότερο για να σε διασκεδάζουν, παρά για οτιδήποτε άλλο. Απορώ μάλιστα γιατί οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έβαλαν το High Score screen στο παιχνίδι.

Από την άλλη μεριά, όσο περισσότερο παίζεις με το Sheep, τόσο περισσότερο εθίζεσαι. Αν ξεκινήσεις δεν το σταματάς! Είναι τόσο διασκεδαστικοί όλοι αυτοί οι καινούριοι κόσμοι, που θέλεις οπωσδήποτε να δεις και τους επόμενους. Το παιχνίδι μπορεί να γίνει τόσο εθιστικό, ώστε να προκαλέσει Sheep-Mania σε όλο τον κόσμο! Δεν θα εκπλαγώ εάν ακούσω πως κυκλοφόρησε Football Championsheep (Did you get it? Championsheep...) και αργότερα κάποιο "Sheep' em all" (ανάλογο του Shoot' em all).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ισως να έχει τα πιο χαριτωμένα γραφικά που έχετε δει ποτέ σε παιχνίδι του είδους. Τόσο οι χαρακτήρες όσο και τα είδη των προβάτων έχουν σχεδιαστεί με εντυπωσιακή λεπτομέρεια.

Από την πλευρά του ήχου ένα πράγμα θα σας πούμε: Μπεεεε! Τα πρόβατα βελάζουν από την αρχή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού, κι αν αυτό στην αρχή είναι διασκεδαστικό ύστερα από αρκετές ώρες παιχνιδιού καταντά πραγματική κόλαση. Τα μουσικά θέματα στις αρχικές οθόνες είναι ευχάριστα, αλλά επαναλαμβανόμενα. Τα Video sequences του παιχνιδιού είναι πανέξυπνα. Ιδιαίτερα η σκηνή του τρένου, όταν περνάει από πάνω του το πρόβατο σαν τον Superman, είναι χαρακτηριστική της δουλειάς που έχει γίνει από τους σχεδιαστές του παιχνιδιού.

GAMEPLAY ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ - ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός. Χρησιμοποιείτε τρία βασικά κουμπιά



Βάλτε τα πρόβατα να επαναλάβουν μερικές φορές αυτήν την κίνηση και σύντομα θα σας πάρει ο...ύπνος!

με εξαίρεση αυτό του χάρτη. Για να κατευθύνετε το χαρακτήρα σας χειρίζεστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης του πληκτρολογίου και για να τρέξετε κρατάτε πατημένο το Shift. Για να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα ή να πιάσετε τα πρόβατα πατάτε το Alt. Μπορείτε να δείτε το χάρτη του επιπέδου με το πλήκτρο Tab. Για να φωνάξετε ή να γαβγίσετε πατήστε το Spacebar.

Βέβαια, το πληκτρολόγιο δεν είναι ο μοναδικός τρόπος με τον οποίο μπορείτε να παίξετε. Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε το mouse αντί για το πληκτρολόγιο, ενώ εάν έχετε στη διάθεσή σας κάποιο game pad μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εναλλακτικά αυτό. Σίγουρα είναι η καλύτερη λύση για παιχνίδια αυτού του είδους.

Οσο απλός είναι ο χειρισμός τόσο δύσκολα και πολυσύνθετα είναι τα puzzles που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Επαιξα αρκετά και δεν ήταν λίγες οι φορές που έχασα όλα μου τα πρόβατα μη μπορώντας να συνεχίσω στην πίστα. Οι κίνδυνοι είναι τόσοι πολλοί, που πολύ συχνά θα τραβάτε τα μαλλιά σας από αγανάκτηση. Φαίνεται πως το παιχνίδι δεν προορίζεται για παίκτες που δεν διαθέτουν γερά νεύρα.

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε ταυτόχρονα για το PC και για το PlayStation. Αυτό που κάνει εντύπωση σε εμάς, τους κατόχους των PCs, είναι η έλλειψη Multiplayer Mode στη PC Version του Sheep που ωστόσο υπάρχει στην έκδοση για PlayStation! Σίγουρα η επιλογή Multiplayer θα ήταν ένα μεγάλο πλεονέκτημα για το Sheep. Δυστυχώς η Empire Interactive δεν μας έκανε το χατίρι...

ΤΑ ΠΡΟΒΑΤΑ

Υπάρχουν τέσσερα είδη προβάτων στο παιχνίδι και καθένα διαθέτει τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Ανεξάρτητα από τις ιδιαιτερότητες κάθε είδους, τα πρόβατα εξακολουθούν να διαθέτουν ένα μικρό ή μεγαλύτερο ποσοστό από την ηλιθιότητα που τα χαρακτηρίζει.

NEO GENETICS: Ασχολούνται με την τεχνολογία και την πληροφορική. Το παρουσιαστικό τους δίνει την εντύπωση ότι είναι πολύ έξυπνα, αλλά κατά βάθος είναι χαζά και φοβούνται εύκολα.



MODERN FACTORAL: Τα πιο χαζά πρόβατα του παιχνιδιού. Το IQ τους είναι τόσο χαμηλό, ώστε δεν μπορούν να ξεχωρίσουν ούτε τον κίνδυνο, με συνέπεια να πέφτουν πάνω σε τρακτέρ κ.ά. χωρίς δισταγμό. Θα ακολουθήσουν οποιονδήποτε, αρκεί να φοράει πολύχρωμα ρούχα.



MODERN PASTORAL: Τα γνωστά προβατάκια που ξέρουμε όλοι μας. Φιλήσυχα και βαρετά πολλές φορές. Κινούνται αργά, αλλά δεν θα σας προξενήσουν προβλήματα. Είναι ιδανικά για παίκτες που παίζουν πρώτη φορά το παιχνίδι.



LONG WOOLS: Underground πρόβατα που λατρεύουν τη rock μουσική και τις μηχανές μεγάλου κυβισμού. Παράδειγμα είναι ο Μανόλης "Flying Sheep" Φουρνιστάκης. Δεν φοβούνται πολύ εύκολα και κινούνται σχετικά γρήγορα.





Βάλτε ένα πρόβατο να χτυπήσει τα κόκκινα δεμάτια για να πέσει το ντόμινο και να ελευθερωθούν και τα υπόλοιπα ζώα.



Για να μπορέσετε να βάλετε τα πρόβατα στο φορτηγό πρέπει ένα πρόβατο να πατήσει το κόκκινο κουμπί.

NANI, NANI...

Τι κάνει κανείς όταν είναι ξαπλωμένος στο κρεβάτι του και δεν μπορεί να κοιμηθεί; Μετράει πρόβατα! Το Sheep μέσα σε όλα τ' άλλα είναι και ένας τρόπος για να σας πάρει ο ύπνος! Αρκεί να βάλετε τα προβατάκια να περνάνε τους φράκτες στο πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού και τότε ... όνειρα γλυκά! Αυτές τις συμβουλές μάς δίνουν φανατικοί παίκτες του παιχνιδιού μέσα από τα sites τους και μάλιστα συνιστούν το παιχνίδι και σε άτομα με χρόνιο πρόβλημα αϋπνίας. Στο Internet, εκτός από χρήσιμες συμβουλές, θα βρείτε και πολλά παράξενα για το Sheep, από ανέκδοτα για πρόβατα μέχρι φωτογραφίες με δημοφιλείς προσωπικότητες μαζί τους! Για να διαβάσετε τα ανέκδοτα πηγαίνετε στη σελίδα του Craig για το παιχνίδι στη διεύθυνση http://www.sheepreward.com/. Εκεί θα βρείτε πάρα πολύ υλικό που αφορά στο Sheep. Κι αν θέλετε να γελάσετε λίγο παραπάνω, επισκεφτείτε τη σελίδα http://www.sheepifier.co.uk/index.php3 . Εκεί μπορείτε να δώσετε ένα URL μιας σελίδας στο Internet και να τη δείτε να γεμίζει με πρόβατα από το αγαπημένο σας παιχνίδι. Τέλος μη διστάσετε να επισκεφτείτε το Official site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.saveoursheep.com/

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	98

87



Ισως το πιο εθιστικό puzzle-solving game που έχετε παίξει ποτέ! Αν είστε fan των Lemmings, τότε σίγουρα το Sheep θα αποκτήσει μια θέση στη συλλογή σας.

PRO RALLY 2001

Το 2001 άρχισε ήδη να προσφέρει τα ψηφία του σε τίτλους που κάνουν την εμφάνισή τους. Το Pro Rally 2001 είναι ένας από αυτούς. Συμβαδίζει, όμως, η χρονολογία που το σφραγίζει με την ποιότητα και την τεχνολογία που ενσωματώνει; Ας ρίξουμε μια ματιά επιχειρώντας να απαντήσουμε στο ερώτημα αυτό...

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 3D Cards (Voodoo2 minimum), CD-ROM





Φανταστείτε ότι είστε ιδιοκτήτες μιας εταιρείας παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Θέλοντας να κάνετε δυναμική είσοδο στο νέο έτος ετοιμάζεστε να κυκλοφορήσετε ένα racing game. Ξαφνικά αντιλαμβάνεστε ότι ο πήχης της σχετικής κατηγορίας είναι τοποθετημένος πολύ ψηλά, αφού παιχνίδια όπως το Rally Masters και Colin McRae Rally 2 έχουν φροντίσει γι' αυτό ορθώνοντας απειλητικά το ανάστημά τους, σε σημείο που να φαντάζουν φόβητρα. Τι κάνετε τότε; Αν η εταιρεία σας ονομάζεται Ubisoft, κυκλοφορείτε τελικά το παιχνίδι επικαλούμενοι, φαντάζομαι, τη βοήθεια του Θεού!

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΘΡΑΝΙΑ...

Αφού παρακολουθήσει κανείς την ευρηματική και συνάμα χαριτωμένη εισαγωγή, θα κληθεί να δημιουργήσει ένα αγωνιστικό profile. Στη συνέχεια θα πρέπει να εξασκηθεί (μέσω της επιλογής School) σε διάφορα οδηγικά τεστ προκειμένου να του επιτραπεί η συμμετοχή στο πρωτάθλημα. Οι δοκιμασίες είναι συνολικά δέκα. Οι πρώτες έξι λαμβάνουν χώρα σε ένα κατάλληλα διαμορφωμένο parking και περιλαμβάνουν διαδρομές σχηματισμένες με κώνους. Σε αυτές οι επίδοξοι οδηγοί Rally θα αποκτήσουν τις βασικές ικανότητες και δεξιοτεχνίες που πρέπει να διαθέτουν για το αγώνισμα, πραγματοποιώντας μεταξύ άλλων στροφές 90 και 180 μοιρών, slaloms αλλά και συνδυαστικές ασκήσεις. Οι υπόλοιπες



Κάπως έτσι φαίνονται τα πράγματα από τη θέση του οδηγού.



Τα γραφικά δεν καταφέρνουν να εντυπωσιάσουν.

τέσσερις δοκιμασίες διεξάγονται σε αγωνιστικές διαδρομές παρόμοιες με αυτές που θα συναντήσει ο παίκτης στους αγώνες του πρωταθλήματος. Με τον τρόπο αυτό εξοικειώνεται γρήγορα με τις συνθήκες που επικρατούν, αλλά και με τις απαιτήσεις της συγκεκριμένης διοργάνωσης.

Ενα επιπλέον στοιχείο είναι και η βαθμολόγηση των επιδόσεών σας σε κάθε δοκιμασία. Ανάλογα με το πόσο καλά θα τα καταφέρει ο παίκτης, βαθμολογείται. Αν στο τέλος των δοκιμασιών η βαθμολογία είναι υψηλή, τότε ίσως καταφέρει να αποκτήσει απευθείας πρόσβαση στο WRC Championship, ως επιβράβευση των κόπων του.

Πάντως, αυτό το στάδιο και με δεδομένο ότι δεν μπορεί να παρακαμφθεί, μάλλον αρνητικές εντυπώσεις δημιουργεί. Αν και δεν είναι δύσκολη η περάτωση των δοκιμασιών, δεν καταλαβαίνω γιατί θα πρέπει να μπει ο παίκτης σε αυτή την περιπέτεια. Το ερώτημα αυτό καταντά βασανιστικό όταν, όπως θα δείτε στη συνέχεια, το παιχνίδι ούτε ιδιαίτερα δύσκολο είναι αλλά ούτε και χρειάζεται ιδιαίτερη εμπειρία για να ασχοληθεί κάποιος μαζί του.



Μόλις απέκτησα πρόσβαση στην κατηγορία WRC!



Μερικά από τα πιο γνωστά αγωνιστικά μοντέλα προσφέρονται για εξτρεμιστική οδήγηση.

ΤΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΑΡΧΙΖΕΙ

Η διοργάνωση του πρωταθλήματος ξενίζει κάπως αφού διαφέρει από αυτές που έχουμε συνηθίσει σε αυτήν την κατηγορία τίτλων. Μη φανταστείτε ότι φέρνει την επανάσταση στο χώρο - μακάρι να συνέβαινε αυτό. Απλώς, οι διαδρομές που φιλοξενούν τους αγώνες της διοργάνωσης διαφέρουν αισθητά τόσο στη σχεδίαση όσο και στον αριθμό.

Οι πίστες βρίσκονται διάσπαρτες σε διάφορες χώρες του κόσμου κι έτσι η ποικιλία των εδαφών, των καιρικών συνθηκών αλλά και της δυσκολίας που παρουσιάζουν είναι μεγάλη. Οι αγώνες του πρωταθλήματος διεξάγονται με τον κλασικό τρόπο: Ενα αυτοκίνητο στην πίστα προσπαθεί για την επίτευξη του καλύτερου χρόνου σε κάθε ειδική διαδρομή. Οι χρόνοι των ειδικών διαδρομών προστίθενται κι έτσι αυτός που σημειώνει το μικρότερο συνολικά χρόνο κερδίζει, όπως είναι φυσικό, το συγκεκριμένο ράλι. Κατόπιν οι έξι πρώτοι βαθμολογούνται ανάλογα με τη θέση που έχουν καταλάβει. Ο πρώτος, για παράδειγμα, επιβραβεύεται με δέκα βαθμούς ενώ ο έκτος μόλις με ένα. Στη συνέχεια διεξάγονται διαδοχικά τα υπόλοιπα ράλι τα οποία συμπληρώνουν το πρωτάθλημα και νικητής, βεβαίως, στέφεται αυτός που θα καταφέρει να συλλέξει τους περισσότερους βαθμούς.

ΤΥΠΟΙ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΩΝ

Υπάρχουν τρία διαφορετικά πρωταθλήματα διαθέσιμα τα οποία χαρακτηρίζονται από την ικανότητα των αντιπάλων και, κυρίως, από τα αυτοκίνητα που συμμετέχουν. Αναλυτικά λοιπόν έχουμε τα:

Kit Car

Αποτελείται από έξι αγώνες οι οποίοι φιλοξενούνται σε διάφορες περιοχές της Ευρώπης. Μεταξύ αυτών, βέβαια, περιλαμβάνεται και η Ελλάδα. Το επίπεδο των αντιπάλων δεν είναι ιδιαίτερα υψηλό και θα πρέπει να τερματίσετε μέσα στους πέντε πρώτους για να αποκτήσετε πρόσβαση στο επόμενο πρωτάθλημα.

WRC

Το εν λόγω πρωτάθλημα απαρτίζουν δώδεκα αγώνες σε διάφορες χώρες του κόσμου. Μόνο οι καλύτεροι οδηγοί και τα πιο ισχυρά αυτοκίνητα συμμετέχουν, οπότε το επίπεδο ανταγωνισμού είναι υψηλό. Μία θέση μέσα στην πρώτη τριάδα είναι αυτή που θα σας επιτρέψει να συνεχίσετε στο επόμενο πρωτάθλημα.

Legend

Το πρωτάθλημα αυτό περιλαμβάνει τα δώδεκα ράλι της προηγούμενης διοργάνωσης με τη διαφορά ότι υπάρχει πρόσβαση στα αυτοκίνητα του group B. Αυτό σημαίνει ότι οι περιορισμοί των groups A και WRC δεν υπάρχουν, επιτρέποντας στους μηχανικούς των ομάδων να προσφέρουν τεράστια ιπποδύναμη σε αυτά τα θηρία. Οι μυημένοι θα γνωρίζετε ότι η συμμετοχή τέτοιων αυτοκινήτων σήμερα δεν επιτρέπεται για λόγους ασφαλείας.

Κατά τη διάρκεια των αγώνων πολλά και



Λίγο πριν από την έναρξη κάποιας ειδικής διαδρομής.



Η ποικιλία των εδαφών και των καιρικών συνθηκών είναι μεγάλη.

διάφορα μπορούν να συμβούν. Κυρίως όμως περιστατικά που έχουν να κάνουν με τις οδυνηρές συνέπειες κάποιου ατυχήματος. Ειδικότερα για τις περιπτώσεις στις οποίες το αυτοκίνητό σας δεν καταφέρει να μείνει στα όρια της διαδρομής ισχύουν τα κάτωθι:

- Αν αποφασίσετε να αυξήσετε δραματικά την ταχύτητά σας κατρακυλώντας σε κάποιο γκρεμό, τότε έχετε τη δυνατότητα να επαναφέρετε το αγωνιστικό σας στη σωστή πορεία, με το πάτημα ενός πλήκτρου. Βέβαια, το πρόγραμμα θα σας φιλοδωρήσει με μια γενναία ποινή δέκα δευτερολέπτων.
- Αν, πάλι, χαθείτε κι αρχίσετε να περιπλανιέστε άσκοπα, το ίδιο το πρόγραμμα θα σας επαναφέρει στην τάξη, αυτή τη φορά χωρίς να σας χρεώσει με επιπλέον χρόνο αφού ήδη θα έχετε χάσει αρκετό.
- Ποινές υπάρχουν ακόμα και για τις περιπτώσεις όπου ως γνήσιοι Ελληνες επιχειρήσετε να ξεγελάσετε τον υπολογιστή κόβοντας δρόμο. Σε μερικά σημεία η σχεδίαση των διαδρομών επιτρέπει κάτι τέτοιο, αλλά σας συμβουλεύω να μην το επιχειρήσετε αφού θα χάσετε περισσότερα από όσα τυχόν κερδίσετε.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ

Εκτός από την επιλογή που επιτρέπει τη συμμετοχή σε πρωτάθλημα, υπάρχουν και κάποιες επιλογές ακόμα που αφορούν σε μία διαφορετική προσέγγιση των αγώνων. Μέσω, λοιπόν, της επιλογής Arcade, ο παίκτης έχει την ευκαιρία να δοκιμάσει τις ικανότητές του σε αγώνες όπου η διασκέδαση φαίνεται να έχει τον πρώτο λόγο. Αγωνιζόμενος σε μία πίστα στοχεύει στην κατάκτηση της πρώτης θέσης που θα του επιτρέψει να "ξεκλειδώσει" νέες διαδρομές. Εννιά αντίπαλοι αποτελούν εμπόδιο στην επίτευξη αυτού του στόχου. Ξεκινώντας τον αγώνα ο παίκτης έχει στη διάθεσή του ένα ορισμένο χρονικό όριο μέσα στο οποίο θα πρέπει να προσπεράσει τους αντιπάλους του, οι οποίοι προπορεύονται. Κάθε προσπέραση επιβραβεύεται με έξτρα χρόνο. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι οι αντίπαλοι δεν πρόκειται να καθυστερήσουν τις προσπάθειές σας, αφού τα αυτοκίνητά τους είναι "φαντάσματα" (ghosts). Αυτό σημαίνει ότι πλησιάζοντας κοντά τους μπορείτε να περάσετε μέσα από αυτά χωρίς να υπάρξουν επιζήμιες συγκρούσεις.

Η προσπάθειά σας θα στεφθεί με αποτυχία εάν ο μετρητής του χρόνου αγγίξει την τιμή μηδέν προτού φτάσετε στο τέρμα ή εάν κάποιος



Η έρημος είναι πάντα αφιλόξενη αλλά τόσο διασκεδαστική!

από τους αντιπάλους σας καταφέρει να τερματίσει πριν από εσάς. Στην περίπτωση αυτή θα χρειαστεί να επαναλάβετε την προσπάθειά σας.

Μία ακόμα επιλογή είναι και η Time Trials. Σας επιτρέπει να αγωνιστείτε στην πίστα της αρεσκείας σας με το αυτοκίνητο που προτιμάτε, αρκεί να είναι κάποιο από τα διαθέσιμα του πρωταθλήματος. Η βασική επιδίωξή σας θα πρέπει να είναι η βελτίωση των χρόνων σας. Μπορείτε μάλιστα να ενεργοποιείτε το αυτοκίνητο "φάντασμα" (ghost car) έτσι ώστε το κυνήγι σας να αποκτά ορατό στόχο.

MULTIPLAYER

Η δυνατότητα για παιχνίδι πολλαπλών παικτών αποτελεί πλέον βασικό χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών. Ετσι και στο Pro Rally 2001 κάνει αισθητή την παρουσία της προσφέροντας τη δυνατότητα σε δύο παίκτες να διαγωνιστούν στον ίδιο υπολογιστή. Αυτό επιτυγχάνεται με την τεχνική της διαίρεσης της οθόνης (split screen), η οποία μπορεί να γίνει είτε οριζόντια είτε κάθετα. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να γνωρίζετε ότι οι υπολογιστικές ανάγκες του συστήματος αυξάνονται, οπότε μία επίσκεψη στις ρυθμίσεις των γραφικών κρίνεται απαραίτητη προκειμένου να επιτύχετε ικανοποιητική ταχύτητα. Εφικτό είναι επίσης και το παιχνίδι μέσω τοπικού δικτύου, χρησιμοποιώντας τα πρωτόκολλα IPX ή TCP/IP, μέσω modem αλλά και μέσω σύνδεσης με serial cable.

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

Με την πρώτη ματιά το παιχνίδι δείχνει αρκετά εμφανίσιμο. Ομως η εκτενής ενασχόληση μαζί του φανερώνει πολλά μειονεκτήματα. Αναφερόμενος στον τομέα των γραφικών θα πρέπει να πω ότι μάλλον απογοητεύει. Ακόμα και με όλες τις λεπτομέρειες ρυθμισμένες στο ανώτατο επίπεδο θα παρατηρήσετε ότι αρκετές φορές ο περιβάλλων χώρος δείχνει άδειος και αποκομμένος από τις αγωνιστικές διαδρομές. Ο δε τετραγωνισμός των αντικειμένων που πλαισιώνουν τις διαδρομές αυτές είναι έκδηλος, όπως έκδηλη είναι και η κακή σχεδίασή τους. Αποκορύφωμα αυτού αποτελούν οι δισδιάστατοι και πλήρως άκαμπτοι θεατές. Τραγικό θέαμα! Επίσης, οι διαδρομές είναι πολύ στενές με αποτέλεσμα να κουράζουν τον παίκτη. Οσο για τα αυτοκίνητα έχω να πω ότι η σχεδίασή τους μάλλον μας γυρίζει πίσω στο χρόνο, αφού τα πολύγωνα που

τα αποτελούν δεν "γεμίζουν ταξί"!

Ισως να είμαι λίγο υπερβολικός σε αυτό το σημείο αλλά πραγματικά η σχεδίαση των αυτοκινήτων, τουλάχιστον, θα μπορούσε να είναι καλύτερη. Ευτυχώς περιέχονται αρκετά μοντέλα και μάλιστα επώνυμα, οπότε το χάπι χρυσώνεται κατά κάποιο τρόπο.

Ο τομέας, όμως, στον οποίο το Pro Rally 2001 δείχνει να πάσχει ακόμα περισσότερο είναι αυτός που αφορά στο μοντέλο φυσικής που ενσωματώνει. Μια και είναι αποκλειστικά υπεύθυνο για την κίνηση των αντικειμένων και για τη δημιουργία ρεαλιστικών συνθηκών οδήγησης, θα περίμενε κανείς να εντυπωσιάζει. Αντίθετα, όμως, απογοητεύει. Κάτι που αποτυπώνεται στα replays που προσφέρονται μετά το πέρας των αγώνων και που, κατά τη γνώμη μου, είναι χείριστης ποιότητας.

Τα αγωνιστικά αυτοκίνητα δεν συμπεριφέρονται με ρεαλιστικό τρόπο. Τις περισσότερες φορές στρίβουν σαν τρένα και οι διαφορετικές επιφάνειες των πιστών δεν δείχνουν να τα επηρεάζουν ιδιαίτερα. Ετσι, είτε οδηγείτε σε χιόνι, είτε σε άσφαλτο, είτε σε χώμα, δεν θα παρατηρήσετε μεγάλες διαφορές. Στα μόνα σημεία που θα παρατηρήσετε κάποιες αναπηδήσεις είναι σε εκείνα όπου υπάρχουν μεγάλα "σαμάρια". Η φυγόκεντρος δύναμη επίσης δεν λειτουργεί ικανοποιητικά με αποτέλεσμα τα καταπληκτικά πλαγιολισθήματα που πραγματοποιούσαμε στα κορυφαία παιχνίδια της κατηγορίας, να απουσιάζουν προκλητικά. Αν θέλουμε δε οι ζημιές από τις ανεπιθύμητες συγκρούσεις να αποτυπωθούν στις μεταλλικές επιφάνειες των αυτοκινήτων, θα πρέπει να τάξουμε... φανουρόπιτα!

Ενοχλητικό είναι και το γεγονός ότι οι διαφορές μεταξύ των αγωνιστικών αυτοκινήτων είναι μάλλον ανεπαίσθητες για να μην πω ανύπαρκτες. Η αίσθηση που αποκόμισα ήταν ότι οδηγούσα διαρκώς το ίδιο αυτοκίνητο, έστω κι αν άλλαζα συνεχώς μοντέλο.

Εξάλλου, οι δυνατότητες που έχουμε για να επέμβουμε στο στήσιμο του αυτοκινήτου, ώστε να βελτιώσουμε την απόδοσή του, είναι υποτυπώδεις. Πρέπει να αρκεστεί κανείς στην επιλογή των ελαστικών και των αναρτήσεων. Για τέτοιο πλούτο μιλάμε! Τελικά, γιατί υπάρχει η επιλογή Arcade ξεχωριστά αφού το παιχνίδι μόνο έτσι μπορεί να χαρακτηριστεί θυμίζοντας έντονα τίτλο κονσόλας και μάλιστα προηγούμενης γενιάς; Ολα αυτά μας οδηγούν στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για έναν τίτλο που μάλλον αποτυγχάνει, ιδιαίτερα στο κομμάτι που αφορά στην εξομοίωση.

ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές κάμερες μέσω των οποίων μπορείτε να οδηγήσετε το αγωνιστικό σας: δύο εσωτερικές και δύο εξωτερικές. Η πιο ρεαλιστική είναι η κάμερα που απεικονίζει τα δρώμενα από τη θέση του οδηγού. Ολες οι κινήσεις των χεριών του πιλότου καταγράφονται, με τις αλλαγές των ταχυτήτων να εντυπωσιάζουν.

Εξάλλου, πολλές πληροφορίες παρέχονται κατά τη διάρκεια των αγώνων όπως η ταχύτητα, ο συνολικός χρόνος, η θέση κατάταξης κ.ά. Επίσης προειδοποιητικά σήματα αναλαμβάνουν να μας πληροφορήσουν για το σχήμα και τη φορά των επερχόμενων στροφών και γενικότερα για τις συνθήκες που επικρατούν στο δρόμο. Σε αυτό το κομμάτι βοηθά και ο συνοδηγός όπου κυριολεκτικά πανικόβλητος προσπαθεί να μας αποτρέψει από οδηγικά σφάλματα. Με αφορμή την ομιλία του συνοδηγού ας αναφερθούμε και στον τομέα του ήχου. Δυστυχώς, μία από τα ίδια κι εδώ. Μέτρια μουσική αλλά κυρίως αντίστοιχης ποιότητας ηχητικά εφέ, δημιουργούν μία ακόμη απογοήτευση. Για παράδειγμα, οι ήχοι των κινητήρων των αυτοκινήτων δεν είναι ρεαλιστικοί και μοιάζουν πολύ μεταξύ τους. Κάποια μικρή ηχητική ενημέρωση πριν από κάθε ειδική διαδρομή, σχετικά με τις συνθήκες που επικρατούν, δεν βελτιώνει τη γενικότερη κατάσταση.



Ενα πανοραμικό στιγμιότυπο από την επανάληψη κάποιου αγώνα.



Μπροστά σε αυτό το "απαιτητικό" κοινό αισθάνομαι κάποιο τρακ!

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΠΙΚΡΑΙΝΕΙ

Απαντώντας, λοιπόν, στο ερώτημα της εισαγωγής θα έλεγα ότι η χρονολογία που χρησιμοποιεί ο τίτλος του παιχνιδιού είναι παραπλανητική. Αυτό γιατί η τεχνολογία που ενσωματώνει δεν μπορεί να χαρακτηριστεί αιχμής. Τι νόημα έχει η δαπάνη που αφορά στην αγορά ενός τίτλου όπως το Pro Rally 2001, όταν αυτό που προσφέρει το έχουμε γευτεί από τίτλους του παρελθόντος. Βέβαια αυτό το 2001 στον τίτλο δελεάζει κάπως, ελπίζω, όμως, ότι κανείς από εσάς δεν θα το θεωρήσει ως κριτήριο αγοράς. Μήπως, τελικά, έχει δίκιο ο σοφός λαός μας όταν διατείνεται πως "κάθε πέρυσι και καλύτερα";

PC

Μια δεύτερη γνώμη

Θα πρέπει να διαφωνήσω με τον κύριο reviewer όσον αφορά στο gameplay και τα γραφικά. Το Pro Rally 2001 δεν είναι, βέβαια, ο καλύτερος εξομοιωτής οδήγησης, αλλά ένα αρκετά καλό arcade game, ενώ τα γραφικά του στη Voodoo 3500 που το δοκίμασα ήταν πάρα πολύ καλά. Ούτως ή άλλως, στο πίσω τμήμα του κουτιού του παιχνιδιού υπάρχει το σηματάκι της 3dfx, ενώ τα περιοδικά στο εξωτερικό έχουν αποθεώσει τα γραφικά του. Το συμπέρασμα στο οποίο καταλήγω είναι πως το Pro Rally 2001 παίζεται όπως πραγματικά έχει σχεδιαστεί να παίζεται, μόνο στις κάρτες της 3dfx. Τα χρώματα στο χιονισμένο δρόμο πείθουν πως πραγματικά "βρίσκεσαι εκεί" και αν, ίσως, υπάρχουν κάποιες "φτωχές" πίστες, είναι σίγουρα πιο εντυπωσιακές από αντίστοιχες σε άλλα παιχνίδια. Ενδεικτικό δείγμα τού πόσο καλά είναι τα γραφικά του αποτελούν οι θεατές, που για πρώτη φορά σε racing game - από όσα έχω παίξει - δεν θυμίζουν "στημένες χαλκομανίες" αλλά φαίνονται ως πραγματικά 3D μοντέλα. Αξιο.

Οδυσσέας Κουράφαλος

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	65
ΑΝΤΟΧΗ	60
GAMEPLAY	70
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	60

65

Να περάσει ο επόμενος!

THE TYPING OF THE DEAD

Οι μεγαλύτεροι από εσάς ίσως να θυμούνται ένα σχετικά παλιό παιχνίδι της Sega με την ονομασία House of the Dead. Ο κεντρικός ήρωας του εν λόγω παιχνιδιού τριγυρνούσε σε ένα σπίτι που είχε καταληφθεί από zombies και με τη βοήθεια ενός όπλου που είχε μαζί του σκότωνε τα απέθαντα αυτά πλάσματα. Στην οθόνη μάλιστα εμφανιζόταν ένα στόχαστρο, το οποίο μας βοηθούσε να σημαδεύουμε καλύτερα. Το Typing of the Dead είναι ακριβώς το ίδιο παιχνίδι, μόνο που εδώ το όπλο έχει αντικατασταθεί από το πληκτρολόγιο.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SEGA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz, 64MB RAM, κάρτα γραφικών με 8MB μνήμη

του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη
jimoann@compupress.gr





Οταν πληροφορήθηκα την κυκλοφορία του εν λόγω παιχνιδιού, η συγκίνησή μου ήταν πολύ μεγάλη. "Επιτέλους", αναφώνησα. "Να και ένα παιχνίδι που σκιαγραφεί με τον καλύτερο τρόπο τη ζωή των συντακτών." Πρόκειται για μία μοναδική ευκαιρία που δίνεται σε εσάς, τους αναγνώστες του περιοδικού, να έρθετε για λίγο στη θέση μας. Μόνο και μόνο για αυτήν την προσπάθεια εξομοίωσης, αξίζουν πάρα πολλά συγχαρητήρια στη Sega.

Πέρα από την πλάκα, τώρα, το Typing of the Dead είναι ένα first person shooter, στο οποίο ο παίκτης χρησιμοποιεί το πληκτρολόγιό του για να "καθαρίσει" τα zombies που βρίσκονται στο δρόμο του. Κάθε φορά που ένας εχθρός κάνει την εμφάνισή του, ταυτόχρονα εμφανίζεται στην οθόνη μας και μία λέξη. Με κάθε γράμμα της λέξης που πληκτρολογούμε σωστά, ο αντίπαλός μας δέχεται ένα πλήγμα. Αν καταφέρουμε να ολοκληρώσουμε τη λέξη πριν το zombie να φτάσει κοντά μας, το σκοτώνουμε. Στην αντίθετη περίπτωση που ο εχθρός πλησιάσει σε απόσταση αναπνοής και εμείς ακόμα ψαχνόμαστε στο πληκτρολόγιο, μας χτυπάει και χάνουμε μέρος της ενέργειάς μας. Ας πάρουμε, όμως, καλύτερα τα πράγματα από την αρχή.

ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ CONFIGURATION - ΓΡΑΦΙΚΑ

Για την εγκατάσταση του παιχνιδιού θα χρειαστούμε γύρω στα 560MB από το δίσκο μας. Η κεντρική οθόνη του Typing of the Dead διαθέτει αρκετές επιλογές, οι περισσότερες εκ των οποίων σχετίζονται με το είδος του προσφερόμενου παιχνιδιού. Συνολικά στο παιχνίδι υπάρχουν πέντε διαφορετικά modes:

Arcade Mode

Περιλαμβάνει ολόκληρο το σενάριο του παιχνιδιού, ενώ δίνεται επίσης η δυνατότητα στον παίκτη να ξεκινήσει από όποια πίστα επιθυμεί, εκτός από την τελευταία.

Original Mode

Παραπλήσιο mode με το Arcade, με περισσότερα όμως bonuses και αντικείμενα.

Tutorial Mode

Οπως δηλώνει και το όνομά του, πρόκειται για ένα mode που έχει ως πρωταρχικό σκοπό να βάλει τον παίκτη στο κλίμα του παιχνιδιού. Εδώ συναντάμε επίσης έναν εκπληκτικό οδηγό εκμάθησης τυφλού συστήματος πληκτρολόγησης.

Boss Mode

Επιλέξτε με ποιο boss θέλετε να αναμετρηθείτε και δώστε του να καταλάβει ποιος είναι το... αφεντικό.

Drill Mode

Από εδώ μπορούμε να εξασκηθούμε στην ακρίβεια και την ταχύτητα της πληκτρολόγησής μας χάρη στις "ειδικές" πίστες που μπορούμε να επιλέξουμε. Οσον αφορά στην ταχύτητα, θα χρειαστεί να εξολοθρεύσουμε έναν συγκεκριμένο αριθμό από zombies σε ένα προκαθορισμένο χρονικό διάστημα, ενώ για την εξάσκηση της ακρίβειας θα πρέπει σε κάθε περίπτωση να αποφύγουμε τα λάθη κατά την πληκτρολόγηση.

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480, ενώ δεν υπάρχουν επιλογές για μεγαλύτερες αναλύσεις. Γενικότερα θυμίζουν πάρα πολύ τα γραφικά του House of the Dead, αλλά διαθέτουν περισσότερα πολύγωνα και



Ο Magician από το House of the Dead κάνει και εδώ την εμφάνισή του.



Δείγμα των λέξεων που παρουσιάζονται στην οθόνη σας.

μεγαλύτερη λεπτομέρεια από αυτήν του "προγόνου" τους. Ο ήχος είναι πολύ καλός και συνεισφέρει κατά πολύ στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας που απαιτείται για ένα τέτοιο παιχνίδι. Ιδιαίτερα τα εφέ των zombies και των άλλων πλασμάτων, όταν αυτά πεθαίνουν, είναι πάρα πολύ καλά. Τέλος, ο χειρισμός δεν θα μπορούσε να είναι πιο απλός. Ολα γίνονται με το πληκτρολόγιο, καθώς είναι τέτοια η φύση του παιχνιδιού που απαιτείται συνεχής πληκτρολόγηση λέξεων από τον παίκτη. Προτού κλείσουμε το κομμάτι που αναφέρεται στο configuration του Typing of the Dead, να μην παραλείψουμε να αναφέρουμε πως υπάρχει επίσης δυνατότητα διαδικτυακού παιχνιδιού μέσω Internet.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οι εντυπώσεις που αποκομίζει ο παίκτης από αυτό το πρωτότυπο παιχνίδι είναι πολύ θετικές. Οταν ξεκινήσουμε την πληκτρολόγηση, ξεχνάμε να σταματήσουμε! Το παιχνίδι διαθέτει πάρα πολλά επίπεδα δυσκολίας, καθιστώντας το έτσι ιδανικό για παίκτες όλων των επιπέδων όσον αφορά στην πληκτρολόγηση. Κατά τις περιπλανήσεις μας θα συναντήσουμε διάφορα bonus αντικείμενα, τα οποία θα πρέπει να συλλέξουμε πατώντας κάθε φορά το κατάλληλο γράμμα στο πληκτρολόγιο. Τα αντικείμενα χωρίζονται γενικότερα σε δύο κατηγορίες: αυτά που ενεργοποιούνται αυτόματα μόλις τα πάρουμε και εκείνα που τοποθετούνται στο inventory μας και τα ενεργοποιούμε όποτε εμείς επιθυμούμε.

Το Typing of the Dead ξεκινάει πολύ χαλαρά, απαιτώντας από τον παίκτη να πληκτρολογεί μόλις ένα-δύο γράμματα για να εξολοθρεύσει τους εχθρούς του. Οσο όμως το παιχνίδι προχωράει, η δυσκολία αυξάνεται, καθώς όλο και πιο δύσκολες και πολύπλοκες λέξεις εμφανίζονται στην οθόνη μας. Ιδιαίτερα στις τελικές αναμετρήσεις με τα bosses, τα δάχτυλά μας θα πρέπει να πάρουν κυριολεκτικά φωτιά για να καταφέρουμε να νικήσουμε. Οι προτάσεις που θα πρέπει να πληκτρολογούμε, τις περισσότερες φορές αποτελούνται από ένα σύνολο λέξεων χωρίς κανένα νόημα. Αργότερα στο παιχνίδι θα χρειαστεί να κάνουμε χρήση και κάποιων έξτρα πλήκτρων, όπως είναι το Shift, καθώς στην οθόνη μας εμφανίζονται τα σύμβολα του θαυμαστικού, του ερωτηματικού ή της παρένθεσης. Σημειώνουμε επίσης πως δεν απαιτείται από το παιχνίδι να πατάμε space μεταξύ των λέξεων. Στα ανώτερα επίπεδα η δυσκολία θα αυξηθεί ακόμα περισσότερο, αφού εκτός από γρήγοροι θα χρειαστεί να είμαστε και ακριβείς. Πιο συγκεκριμένα, αν κατά την προσπάθειά μας να πληκτρολογήσουμε κάποια λέξη πατήσουμε λάθος πλήκτρο, χάνουμε κάποιο μέρος της ενέργειάς μας. Γενικότερα το παιχνίδι διαθέτει πολύ ενδιαφέρον gameplay, που θα ελκύσει από την πρώτη στιγμή τους παίκτες που θα ασχοληθούν μαζί του.



Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού κουβαλάνε πραγματικά πληκτρολόγια μαζί τους!

ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ

Το Typing of The Dead είναι ένα παιχνίδι που θα σας διασκεδάσει και με το παραπάνω. Πρόκειται ίσως για την ιδανικότερη λύση αν θέλετε απλώς να περάσετε μερικές όμορφες στιγμές μπροστά από τον υπολογιστή σας χωρίς πολλή σκέψη. Τα πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας που διαθέτει το καθιστούν ιδανικό για όλους τους παίκτες, ανεξάρτητα από το πόσο γρήγορα πληκτρολογούν. Από την άλλη, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως ένας πολύ διασκεδαστικός οδηγός εκμάθησης πληκτρολόγησης. Ιδιαίτερα για όσους έχουν μόλις ξεκινήσει την ενασχόλησή τους με το πληκτρολόγιο, είναι ίσως ο καλύτερος τρόπος για να βελτιώσουν τις επιδόσεις τους. Μοναδικό πρόβλημα του παιχνιδιού ίσως είναι η μικρή αντοχή στο χρόνο, κάτι που συμβαίνει όμως με όλα τα αντίστοιχα παιχνίδια του είδους. Αγοράστε, λοιπόν, ένα άνετο πληκτρολόγιο, κάνετε ένα καλό μασάζ στα δάχτυλά σας, περάστε από τα γραφεία μας να σας δώσουμε κάνα αρθράκι να γράψετε για προπόνηση και είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	79
GAMEPLAY	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	82
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ	95

77



Ενα πρωτότυπο και διασκεδαστικό παιχνίδι που θα σας καθηλώσει από την πρώτη στιγμή που θα ασχοληθείτε μαζί του. Εσείς θα μπορέσετε να σκοτώσετε ένα zombie με τα γυμνά σας χέρια;

Hints & tips

Σε λίγο καιρό, όταν όλα θα ανθίσουν και ο ήλιος θα λάμπει ψηλά στον καταγάλανο ουρανό, ποιος θα θέλει να κάτσει σπίτι του και να παίζει παιχνίδια μπροστά στον υπολογιστή του; Κανείς - αν και δεν το πιστεύω... Γι' αυτό, όμως, είμαστε εμείς εδώ, για να σας βοηθήσουμε να τελειώσετε πιο γρήγορα τα παιχνίδια που σας ταλαιπωρούν ώστε να σας μείνει και λίγος χρόνος για καμιά βολτούλα! Πάμε, λοιπόν, να δούμε γρήγορα τι έχουμε για σας αυτόν το μήνα.

του Στάθη "Amandil" Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

CARNIVORES: ICE AGE

Θα ξεκινήσουμε με ένα παιχνίδι το οποίο μας μεταφέρει στην εποχή των παγετώνων. Σε αυτό θα πάρετε το ρόλο του κυνηγού και θα προσπαθήσετε να τα βάλετε με όλα τα τεράστια σαρκοβόρα που κυκλοφορούσαν εκείνη την εποχή. Για να μην καταλήξετε, όμως, στο στόμα αυτών των συμπαθητικών "μικρών" ζώων, φροντίσαμε για καλό και για κακό να σας βοηθήσουμε λίγο στο κυνήγι σας.



Για να ενεργοποιήσετε τα cheats πρέπει να πληκτρολογήσετε τη λέξη "debugup" την ώρα που παίζετε το παιχνίδι. Αυτό επίσης θα έχει ως αποτέλεσμα να σας αγνοούν οι δεινόσαυροι μέχρι να τους πυροβολήσετε. Στη συνέχεια μπορείτε να δοκιμάσετε και κάποιον από τους παρακάτω συνδυασμούς, για να έχετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

- **[CTRL]:** Για να τρέχετε πιο γρήγορα
- **[CTRL] + S:** Για να κάνετε ένα super άλμα
- **[SHIFT] + L:** Τι θα λέγατε για μια πτήση;
- **[SHIFT] + T:** Για να βλέπετε το frame rate
- **[SHIFT] + S:** Για να έχετε slow motion
- **[TAB]:** Για να δείτε ολόκληρο το χάρτη

STARLANCER

Για το παιχνίδι αυτό της Microsoft είμαι σίγουρος ότι θα έχετε ακούσει κάποια πράγματα. Το παιχνίδι θα το αγαπήσουν πολύ όσοι θέλουν να μεταφέρονται πού και πού στο αχανές διάστημα για να πολεμούν μέσα από το cockpit κάποιου διαστημόπλοιου. Οσοι από εσάς το παίζετε και έχετε κάποια δυσκολία στο να προχωράτε στις επόμενες αποστολές του παιχνιδιού, θα νιώσετε ευτυχισμένοι με το παρακάτω κόλπο. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε οποιαδήποτε αποστολή του παιχνιδιού, όταν θα βρίσκεστε στο κυρίως μενού, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CTRL και γράψτε "potatoe" χωρίς τα εισαγωγικά. Αν όλα πήγαν καλά, ένα (M) θα εμφανιστεί στην επάνω αριστερή πλευρά της οθόνης. Γράψτε τότε τον αριθμό της αποστολής που θέλετε να παίξετε και πατήστε CTRL+ENTER. Αυτό ήταν όλο.



ANNO 1602

Σε αυτό το παιχνίδι με τα ωραία γραφικά, θα έχετε την ευκαιρία να γράψετε την ιστορία από την αρχή. Θα σας δώσει την ευκαιρία να φτιάξετε το δικό σας πολιτισμό και να τον οδηγήσετε στην ευημερία. Πρόκειται για ένα παιχνίδι αποίκισης και στρατηγικής, το οποίο μοιάζει με τα παιχνίδια της σειράς Settlers και έχει πολύ ωραία γραφικά. Οσοι το έχουν παίξει ίσως να μην ξέρουν ότι υπάρχουν και κάποια cheats με τα οποία μπορούν να κάνουν πιο εύκολη τη διακυβέρνηση του κράτους τους. Για να τα ενεργοποιήσετε θα πρέπει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να κρατήσετε πατημένα τα πλήκτρα [CTRL] + [SHIFT] + [ALT] + W. Τότε, στην κάτω αριστερή πλευρά της οθόνης σας θα εμφανιστεί ο κέρσορας. Πληκτρολογήστε το νούμερο 2061 και στη συνέχεια πατήστε το [ENTER]. Μετά πατήστε τα πλήκτρα A και [ENTER] κι έτσι θα ενεργοποιηθεί το cheat mode. Τώρα, μπορείτε να εισάγετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς για να έχετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα.



- **[SHIFT] + M:** Για να αποκτήσετε περισσότερα χρήματα
- **[SHIFT] + Z:** Για να έχετε στη διάθεσή σας περισσότερα τούβλα
- **[SHIFT] + K:** Για να αποκτήσετε μερικά παραπάνω κανόνια
- **[SHIFT] + H:** Για να αποκτήσετε περισσότερα ξύλα
- **[SHIFT] + T:** Για να αποκτήσετε περισσότερα εργαλεία
- **gold:** Ο,τι λέει η λέξη, θα αποκτήσετε μπόλικο χρυσάφι
- **fastgame:** Για όσους βιάζονται. Θα αποκτήσετε με μιας όλα τα κτίρια

WHEEL OF TIME

Πρόκειται για ένα πολύ ωραίο παιχνίδι shoot' em up σε έναν τρισδιάστατο κόσμο που χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Unreal. Συνδυάζει τη δράση των shoot' em up παιχνιδιών προοπτικής πρώτου προσώπου με μερικά στοιχεία στρατηγικής και RPG. Οπως και κάθε άλλο παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του και τους gamers έχει μερικά cheats για να σας βοηθήσουν στις δύσκολες στιγμές. Για να τα ενεργοποιήσετε πρέπει να ανοίξετε το παράθυρο της κονσόλας πατώντας το πλήκτρο "~" και μετά μπορείτε να πληκτρολογήσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς για να έχετε και το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

- **God:** Για να γίνετε άτρωτος
- **Fly:** Για να μπορείτε να πετάτε
- **Walk:** Για να περπατάτε
- **Ghost:** Για να μπορείτε να περνάτε μέσα από τοίχους



◂ **Allammo:** Για να έχετε διαθέσιμα όλα τα όπλα και πυρομαχικά
◂ **Killpawns:** Για να σκοτώσετε αμέσως όλα τα τέρατα
◂ **Playersonly:** Για να σταματήσει ο χρόνος
◂ **Invinsible 1:** Για να γίνετε αόρατος
◂ **Invinsible 0:** Για να γίνετε και πάλι ορατός
◂ **Behindview 1:** Για να βλέπετε τη δράση από προοπτική τρίτου προσώπου
◂ **Behindview 0:** Για να επαναφέρετε την προοπτική πρώτου προσώπου
◂ **Switchlevel:** Για να περάσετε γρήγορα στο επόμενο επίπεδο

JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2

Αν και κανονικά ως ιππότες Jedi δεν θα έπρεπε να έχετε πρόβλημα με το παιχνίδι, υποθέτω ότι κάποιοι από εσάς ίσως να μην έχετε περάσει από όλα τα στάδια της εκπαίδευσης. Εσείς, λοιπόν, δικαιούστε λίγη βοήθεια! Καθώς παίζετε το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "T" και στη συνέχεια πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς για το αντίστοιχο αποτέλεσμα:



◂ **5858lv:** Για να εμφανιστεί ολόκληρος ο χάρτης του παιχνιδιού
◂ **jediwannabe:** Για να γίνετε άτρωτοι
◂ **red5:** Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα του παιχνιδιού
◂ **eriamjh:** Για να μπορείτε να πετάτε
◂ **slowmo 1:** Για αργή κίνηση του παιχνιδιού
◂ **thereisnotry:** Για να επιλέξετε ένα καινούριο επίπεδο
◂ **pinotnoir 1:** Για να παίξετε το επίπεδο από την αρχή
◂ **sithlord:** Για να γίνετε ο άρχοντας του σκότους
◂ **whiteflag 1:** Για να απενεργοποιήσετε όλα τα παραπάνω

FROGGER 3D

Οι πιο παλιοί gamers είμαι σίγουρος ότι έχουν περάσει αρκετές ώρες παίζοντας το παιχνίδι Frogger, στο οποίο έπρεπε να βοηθήσουμε ένα μικρό βάτραχο να περάσει στην απέναντι όχθη. Αν και απλό, ήταν ένα πάρα πολύ δια-



σκεδαστικό και εθιστικό παιχνίδι. Το Frogger 3D είναι μία μεταφορά του παιχνιδιού στη σημερινή πραγματικότητα. Οσοι χρειάζεστε βοήθεια θα πρέπει να πληκτρολογήσετε τους παρακάτω κωδικούς, χωρίς να ξεχνάτε ότι η πρόταση των κωδικών θα πρέπει να γραφτεί με κεφαλαία γράμματα.
◂ **TIME FLIES WHEN YOURE HAVING TROUBLE:** Για να έχετε άπειρο χρόνο στη διάθεσή σας.
◂ **I AM THE KING OF THE WORLD:** Για να γίνετε άτρωτοι και να μη φοβάστε τίποτα.
◂ **WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME:** Για να επιλέξετε το επίπεδο που θέλετε να παίξετε.

ARMORED FIST 2

Με το Armored fist 2 θα βρεθείτε στη θέση ενός άρματος μάχης και θα σπείρετε τον όλεθρο και την καταστροφή στους εχθρούς σας. Πρόκειται για ένα παιχνίδι εξομοίωσης μαχών με άρματα μάχης. Οσοι παίζετε το παιχνίδι, μπορείτε να κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο "Backspace" και να πληκτρολογήσετε τη λέξη "kyle", χωρίς τα εισαγωγικά. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα να αποκατασταθούν όλες οι φθορές του άρματός σας και να εφοδιαστείτε με καύσιμα.

TAKE NO PRISONERS

Οι δημιουργοί των πολύ καλών Hexen και Heretic μας πρόσφεραν και αυτό το 3D action παιχνίδι, στο οποίο παρακολουθείτε τη δράση από ψηλά. Για να μη βρεθείτε στη δυσάρεστη θέση στην οποία θα ισχύσει ο τίτλος του παιχνιδιού για σας, φροντίσαμε να σας δώσουμε μερικούς κωδικούς που θα κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη. Για να εισαγάγετε τους κωδικούς θα πρέπει ενώ παίζετε το παιχνίδι να πατήσετε τα πλήκτρα SHIFT και "~". Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου στο οποίο μπορείτε να πληκτρολογήσετε τον κωδικό που θέλετε.
◂ **Juggernaut:** Για να γίνετε άτρωτοι
◂ **Dir maps:** Για να αποκτήσετε έναν πλήρη κατάλογο με όλους τους χάρτες του παιχνιδιού
◂ **Map X:** Για να πάτε άμεσα στο σημείο X
◂ **Suicide:** Για να αυτοκτονήσετε, όταν δείτε ότι δεν μπορείτε να κάνετε τίποτε άλλο
◂ **Ode to jack:** Για να εξαφανιστούν όλοι οι αντίπαλοι.

BATTLEZONE

Σε αυτό το αξιόλογο παιχνίδι σας δίνεται η ευκαιρία να πιλοτάρετε είκοσι οχήματα, τα οποία έχουν εξοπλιστεί με μηχανισμούς αντιβαρύτητας αλλά και πάρα πολλά όπλα καταστροφής. Κάποιοι, βέβαια, θα αντιμετωπίσετε προβλήματα, οπότε μπορείτε ενώ παίζετε το παιχνίδι να κρατήσετε πατημένα τα πλήκτρα [SHIFT] + [CTRL] και να γράψετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:
◂ **BZFREE:** Για να αποκτήσετε απεριόριστους πιλότους
◂ **BZBODY:** Για να αποκτήσετε άπειρες ασπίδες προστασίας
◂ **BZTNT:** Για να αποκτήσετε άπειρα πυρομαχικά
◂ **BZVIEW:** Για να ανακαλύψετε όλα τα εχθρικά ραντάρ
◂ **BZRADAR:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο χάρτη του παιχνιδιού

BATTLEZONE 2

Η συνέχεια του προηγούμενου παιχνιδιού. Επεκτείνει πάρα πολύ τη δράση του και του προσθέτει πάρα πολλά καινούρια στοιχεία. Οι κωδικοί, βέβαια, έχουν αλλάξει αλλά οι πράκτορες του "PC Master" κατάφεραν να τους



εξασφαλίσουν για σας! Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε τα cheats, θα πρέπει να πατήσετε τα πλήκτρα [ALT] + [SHIFT] και να εισαγάγετε τους παρακάτω κωδικούς:
◂ **TEDONTDIE:** Για να εμφανιστεί ο πλήρης χάρτης κάθε τοποθεσίας
◂ **TEBUFFY:** Για να γίνετε άτρωτοι
◂ **TEDEADITE:** Για να έχετε άπειρα πολεμοφόδια

CAESAR III

Δεν είναι εύκολη η δουλειά ενός Καίσαρα. Το να κτίσετε μία αυτοκρατορία σαν τη Ρωμαϊκή απαιτεί πολλές ικανότητες, ή τη χρήση κάποιων cheats! Ενώ λοιπόν παίζετε το παιχνίδι

κάντε δεξί κλικ σε ένα πηγάδι. Στη συνέχεια πατήστε τα πλήκτρα [ALT] + [K] κι έτσι θα ενεργοποιήσετε το cheat mode - σε μερικές εκδόσεις ίσως χρειαστεί να πατήσετε και το πλήκτρο [CTRL] μαζί με το [ALT]. Αν το κάνετε σωστά, μπορείτε να πατήσετε τα παρακάτω πλήκτρα για να έχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

- **[ALT] + [V]:** Για να νικήσετε άμεσα
- **[ALT] + [C]:** Για να πάρετε επιπλέον λεφτά (θα πιάσει μόνο αν έχετε λιγότερα από 5.000Dn)

CULTURES

Για το εξαιρετικό αυτό παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή των Vikings θα διαβάσατε ενδεχομένως την αναλυτική παρουσίασή του στο τεύχος 135. Σε αυτό το τεύχος θα σας αποκαλύψουμε ένα μικρό κόλπο, για να μπορέσετε να επιταχύνετε τη ροή του χρόνου και να



τελειώσετε πιο γρήγορα τις αποστολές σας. Για να το πετύχετε αυτό πατήστε το πλήκτρο [F2] και γράψτε "funspeedup" (χωρίς εισαγωγικά). Αυτό θα επιταχύνει το παιχνίδι και θα βάλει ένα μικρό ζευγάρι πόδια να τρέχουν στην αριστερή γωνία της οθόνης (αν το κάνετε σωστά). Αν θέλετε να επανέλθει στο κανονικό Mode το παιχνίδι, απλώς πιέστε το πλήκτρο [P] ή οποιοδήποτε πλήκτρο έχετε βάλει εσείς ως κουμπί για παύση.

EXPENDABLE

Αν τα βρείτε δύσκολα σε αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι δράσης, ξεκινήστε το με την παράμετρο -whostayedlateagain. Τώρα, όταν θα παίζετε, πατήστε το μείον [-] από το αριθμητικό πληκτρολόγιο, πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς και μετά πατήστε και πάλι το [-].

- **bod:** Για να ενεργοποιηθεί το cheat mode
- **babapapa:** Για να πάρετε παραπάνω credits
- **crystaltips:** Για παραπάνω ζωές
- **zippy:** Για να ενεργοποιήσετε το god mode
- **albertofrog:** Grenade boost
- **mrbennkip:** Για να περάσετε επίπεδο
- **bucketofchicken:** Για να έχετε άποψη από πίσω

FREESPACE 2

Είναι ένα παιχνίδι που μοιάζει αρκετά με το Starlancer. Θα βρεθείτε και πάλι στο αχανές διάστημα, πίσω από το cockpit τρομερών διαστημόπλοιων για να δώσετε και πάλι σκληρές μάχες επιβίωσης! Για να ενεργοποιήσετε τα cheats του παιχνιδιού θα πρέπει την ώρα που



παίζετε να πληκτρολογήσετε www.freespace2.com. Ναι, δεν έκανα λάθος, πληκτρολογήστε τη διεύθυνση του παιχνιδιού στο Internet. Τώρα μπορείτε να πατήσετε κάποιον από τους παρακάτω συνδυασμούς πλήκτρων, για να έχετε το αποτέλεσμα που θέλετε. Για να δουλέψουν, όμως, θα πρέπει να κρατάτε πατημένο ταυτόχρονα και το πλήκτρο [~].

- **[ALT] + [K]:** Για να κάνετε ζημιά στο πλοίο σας
- **[K]:** Για να καταστρέψετε το στόχο σας
- **[SHIFT] + [W]:** Για να έχετε άπειρα όπλα για όλα τα σκάφη
- **[W]:** Για να έχετε άπειρα όπλα αλλά μόνο για το σκάφος σας
- **[G]:** Για να ολοκληρώσετε όλα τα primary goals μεμιάς
- **[SHIFT] + [G]:** Για να ολοκληρώσετε όλα τα secondary goals
- **[ALT] + [G]:** Για να ολοκληρώσετε όλα τα bonus goals

GRAND TOURING

Σε αυτό το παιχνίδι με αυτοκίνητα μπορείτε να ενεργοποιήσετε τα cheats, αν αντί για το όνομά σας πληκτρολογήσετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς και πατήσετε το πλήκτρο [ENTER].



- **GIMME8CARS:** Για να πάρετε όλα τα αυτοκίνητα
- **MOREWELLY:** Για να έχετε πιο γρήγορο αυτοκίνητο
- **BONUSMOTA:** Για να πάρετε ένα έξτρα αυτοκίνητο
- **CATCHUP:** Για να είστε πιο γρήγορος στις στροφές

HELLFIRE

Αν και δεν νομίζω να υπάρχουν ακόμα άτομα που συνεχίζουν να παίζουν το Hellfire, αφού τώρα πια όλοι πρέπει να συνωστίζονται στους servers της Blizzard για να παίξουν το Diablo 2, θα δώσω το παρακάτω κόλπο για όποιον ασχολείται ακόμη με το παιχνίδι. Δημιουργήστε στον κατάλογο εγκατάστασης του παιχνιδιού το αρχείο command.txt με το Notepad και γράψτε την εξής γραμμή:

multitest cowquest theoquest bardtest barbariantest

Αποθηκεύστε το αρχείο και τρέξτε το Hellfire. Τώρα θα μπορείτε να διαλέξετε έναν επιπλέον χαρακτήρα, τον Bard, ενώ θα έχετε πρόσβαση σε δύο ακόμα quests.

HERETIC 2

Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να εισάγετε τα cheats από την κονσόλα, η οποία ανοίγει με το κλασικό πλήκτρο [~].

- **playbetter:** Ανοίγει/κλείνει το god mode
- **twoweeks:** Ανοίγει/κλείνει το powerup



- **meatwagon:** Για να σκοτώσετε όλα τα τέρατα, εκτός από τα BOSS
- **victor:** Για να σκοτώσετε όλα τα τέρατα, ακόμα και τα BOSS

HEXEN 2

Και σε αυτό το παιχνίδι οι κωδικοί μπορούν να εισαχθούν από την κονσόλα, η οποία και πάλι ενεργοποιείται με το πλήκτρο [~]. Προσέξτε μόνο να βάλετε τους παρακάτω κωδικούς με μικρά γράμματα.

- **god:** Για να ενεργοποιήσετε το god mode
- **noclip:** Για να περνάτε μέσα από τοίχους σαν φάντασμα

▼ **notarget:** Για να σας αγνοούν οι εχθροί σας
▼ **chase_active:** Για να αλλάξετε την κάμερα του παιχνιδιού
▼ **give h x:** Σας δίνει x ενέργεια (όπου x από 1 έως 999)
▼ **give 2-4:** Σας δίνει τα όπλα από 2 έως 4 (διαφορετικά ανάλογα με το χαρακτήρα)
▼ **changelevel:** Επιλέγετε επίπεδο

RAYMAN 2

Το Rayman 2 είναι ένα πολύ καλό action παιχνίδι, με ωραία γραφικά που θυμίζουν έντονα comics. Για να βάλετε τα cheats που σας δίνουμε, πατήστε το πλήκτρο [ESC] για να πάτε στο μενού και πληκτρολογήστε:

▼ **GOTHERE:** Για να έχετε πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα



▼ **GLOWFIST:** Για να έχετε μεγαλύτερη δύναμη πυρός
▼ **GIMMELIFE:** Για να πάρετε ακόμα πέντε ζωές
▼ **GIMMELUMZ:** Για να πάρετε πέντε lumz
▼ **GLoboXRULES:** Για να έχετε όλες τις δυνάμεις

TOMB RAIDER 3

Κάποιοι παίζουν ακόμα το τρίτο παιχνίδι της σειράς, όσο κι αν σας φαίνεται παράξενο. Για τους αναγνώστες μας, λοιπόν, που έχουν πρόβλημα με το συγκεκριμένο παιχνίδι υπάρχει ένα κόλπο για να περάσετε σε επόμενη πίστα: τραβήξτε τα πιστόλια, κάντε ένα βήμα πίσω, κάντε ένα βήμα μπροστά, σκύψτε και ξανασηκωθείτε, κάντε τρεις περιστροφές γύρω από τον εαυτό σας, πηδήξτε μπροστά και (αν δεν πάθετε κράμπα) θα παίξετε το επόμενο επίπεδο! Επίσης, αν θέλετε να πάρετε όλα τα όπλα, κάντε ό,τι κάνατε και προηγουμένως, αλλά τώρα στο τελικό βήμα μην πηδήξετε προς τα μπροστά. Πηδήξτε προς τα πίσω!



Υπάρχει κι ένας τρόπος για να ανατινάξετε τη Lara - δεν ξέρω γιατί να θέλετε να ανατινάξετε τέτοιο κορμί, αλλά τέλος πάντων, καταλαβαίνω ότι μερικές φορές θέλετε να ξεσπάσετε κάπου. Θα κάνετε ό,τι κάνατε για να πάρετε όλα τα όπλα, αλλά τώρα αντί για τα πιστόλια σας βγάλτε μία φωτοβολίδα!



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Ας περάσουμε τώρα στο επόμενο παιχνίδι της σειράς Tomb Raider. Υπάρχουν κι εδώ κάποια κόλπα τα οποία θα σας βοηθήσουν στα δύσκολα σημεία.

Για να περάσετε επίπεδο γυρίστε τη Lara, ώστε να κοιτάζει ακριβώς προς το Βορρά (χρησιμοποιήστε την πυξίδα στο inventory). Πηγαίνετε στο Load Game, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα H+E+L+P και αφήστε τα. Μετά κλείστε το inventory και έτσι θα περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

Για να έχετε άπειρα αντικείμενα κάντε ό,τι και προηγουμένως, μόνο που τώρα τα πλήκτρα που πρέπει να κρατήσετε πατημένα είναι τα G+U+N+S.

Για όλα τα όπλα: Αφού βάλατε άπειρα αντικείμενα, κλείστε και ξανανοίξτε το inventory, πηγαίνετε στο large medipak και πατήστε ταυτόχρονα τα W+E+A+P+O+N+S.

GUNMAN CHRONICLES

Σε αυτό το παιχνίδι της Sierra Studios, το οποίο χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Half-Life, μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι με την παράμετρο: -dev -console -game rewolf (π.χ. c:\games\gunman\gunmangunman.exe -dev -console - game rewolf). Τότε θα μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο [~] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να ανοίξετε την κονσόλα,



στην οποία έχετε τη δυνατότητα να πληκτρολογήσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

▼ **/god:** God mode
▼ **/noclip:** No clipping mode (περνάτε μέσα από τοίχους)
▼ **/impulse 101:** Όλα τα όπλα και τα πυρομαχικά
▼ **/map x:** Όπου x το όνομα ενός από τους παρακάτω χάρτες

▼ takeoff
▼ rusted
▼ meltdown
▼ highnoon
▼ frontier
▼ cinematic
▼ cinematic2
▼ cinematic3
▼ cinematic4
▼ city1a
▼ city1b
▼ city2a
▼ city2b
▼ city3a
▼ city3b
▼ end1
▼ end2
▼ mayan0a
▼ mayan0b
▼ mayan1
▼ mayan3a
▼ mayan4
▼ mayan6
▼ mayan8
▼ rebar0a
▼ rebar0b
▼ rebar2a
▼ rebar2b
▼ rebar2c
▼ rebar2d
▼ rebar2e
▼ rebar2f
▼ rebar2g
▼ rebar2h
▼ rebar2i
▼ rebar2j
▼ rebar2k
▼ rebar2l
▼ rebar3b
▼ rebar3d
▼ rebar3e
▼ rust1
▼ rust2a
▼ rust2b
▼ rust3a
▼ rust4a
▼ rust4b
▼ rust4c
▼ rust5a
▼ rust6a
▼ rust6b
▼ rust6c
▼ rust6d
▼ rust7a
▼ rust7b
▼ rust7c
▼ rust7d
▼ rust7e
▼ rust8a
▼ rust9a
▼ west1
▼ west2
▼ west3a
▼ west3b
▼ west4a
▼ west4b
▼ west5b
▼ west6a
▼ west6b
▼ west6c
▼ west6d
▼ west6e

PC

MESSIAH: Bob vs Satan

Μέρος Β'

Πιστός στην υπόσχεση που σας έδωσα, συνεχίζω σε αυτό το τεύχος τη λύση του Messiah. Αυτό είναι και το τελευταίο μέρος της λύσης. Επιτέλους, πλησιάζει η ώρα που ως Bob θα νικήσετε τον Σατανά και θα επικρατήσει και πάλι το καλό.

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Όταν πάρετε ξανά τον έλεγχο του Bob θα βρίσκεστε στην κορυφή ενός ασανσέρ-πλατφόρμας. Κάνετε μεταβολή και κοιτάξτε την πύλη απέναντί σας. Εδώ θέλει προσοχή. Πίσω από την πύλη υπάρχει ένας αστυνομικός που κάνει περιπολία. Εμπόδια μπροστά σας ώστε να μη φανείτε όταν ανοίξει η πύλη δεν υπάρχουν. Θα πρέπει, λοιπόν, να ξέρετε πότε πρέπει να ανοίξετε την πύλη, για να μη γίνετε αντιληπτοί (κάτι που θα ισοδυναμούσε με σίγουρο θάνατο). Αυτό όμως είναι αδύνατο! Επομένως εφαρμόζουμε το εξής τρικ... Αλλά πρώτα κάνετε ένα save!

Σταθείτε λίγο πιο δεξιά από το κεντρικό χώρισμα της πόρτας. Πατήστε το κουμπί για να ανοίξει και καθώς ανοίγουν τα δύο φύλλα της, με δεξιά πλάγια βήματα (side-stepping) ακολουθήστε την άκρη του δεξιού φύλλου. Δηλαδή θα προχωρείτε δεξιά, αλλά κοιτώντας ευθεία και καλυπτόμενοι από την άκρη της πόρτας. Μόλις φτάσετε στην άκρη, το φύλλο δεν θα κλείσει τελείως, επομένως δεν θα χάσετε την κάλυψή σας. Αλλά επειδή δεν βρίσκεται κανείς στο κέντρο, η πόρτα θα αρχίσει να ξανακλείνει. Καιρός να κάνετε το ακριβώς ανάποδο. Με αριστερά πλάγια βήματα ακολουθήστε το φύλλο μέχρι το κέντρο. Μόλις, όμως, φτάσετε εκεί η πόρτα θα αρχίσει να ξανανοίγει κ.ο.κ.

Η ανωτέρω μέθοδος δεν περιγράφηκε για να χάσετε την ώρα σας με ανούσιες μανούβρες. Εννοείται ότι όλη αυτή την ώρα θα παρακολουθείτε τις κινήσεις του αστυνομικού (γι' αυτό είπα side-stepping κι όχι "κινηθείτε δεξιά" κ.λπ.) και μόλις δείτε ότι έχει στρέψει την πλάτη του σε εσάς, θα ορμήξετε μέσα στο δωμάτιο. Κινηθείτε απευθείας στο τανκ που βρίσκεται αμέσως μπροστά. Πάρτε τέτοια θέση ώστε πάλι να μην είστε ορατοί από τον αστυνομικό. Μόλις τον δείτε να περνάει δίπλα από το τανκ προς μία συγκεκριμένη κατεύθυνση, κάνετε τον κύκλο του τανκ ώστε να βρεθείτε από πίσω του και μπείτε στο εσωτερικό του!



Εύκολο, ε;! Στην πραγματικότητα είναι πιο εύκολο απ' όσο νομίζετε, αρκεί να καταλάβετε τι σας λέω να κάνετε (πάντως, αναλυτικότερα δεν γινόταν να το περιγράψω!).

Προχωρήστε ευθεία (συγκριτικά με την κατεύθυνση που ακολουθήσατε όταν μπήκατε), ανοίξτε την πόρτα και μπείτε στον απέναντι γυάλινο θάλαμο. Ενεργοποιήστε την πύλη στα αριστερά και μπείτε σε αυτή. Στρίψτε δεξιά και χρησιμοποιήστε το ασανσέρ που φυλάνε οι δύο αστυνομικοί. Θα βρεθείτε σε μία αίθουσα που ελέγχει την ενέργεια στα ασανσέρ. Προς το παρόν, είναι απενεργοποιημένα. Θα μπορούσατε να τα ενεργοποιήσετε, αλλά αυτό θα άναβε το συναγερμό, με αποτέλεσμα να καταφθάσουν εντός ελάχιστων δευτερολέπτων κι άλλοι αστυνομικοί για να σας κάνουν παρέα... Κι ας μην ξεχνάμε και τον άλλον τον αστυνομικό που ήδη φυλάει την αίθουσα! Δυστυχώς, όμως, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα ασανσέρ, γι' αυτό ο διακόπτης πρέπει να πατηθεί. Πρώτα όμως θα πάρετε τα αναγκαία μέτρα.

Πυροβολήστε εξ αποστάσεως το φύλακα ώστε να μη χρειαστεί δεύτερη βολή για να τα τινάξει. Πάρτε το φλογοβόλο από τη θήκη. Πατήστε το κουμπί για να ενεργοποιηθούν τα ασανσέρ και πηγαίνετε αμέσως στη γωνία της πόρτας του ασανσέρ με το φλογοβόλο ανά χείρας έτοιμο να κάνει το καθήκον του. Μόλις ανοίξει η πόρτα, δείξτε στους ευγενείς καλεσμένους σας ότι ξέρετε να κάνετε καλό barbeque. Πιστεύω μία δόση από το φλογοβόλο θα τους αφήσει πέρα για πέρα ικανοποιημένους. Τέλος, ανοίξτε την άλλη πόρτα (αυτή από την οποία ΔΕΝ μπήκατε) και βγείτε στο "μπαλκόνι".

Χωρίς πολλή σκέψη εκτελέστε μία μεγαλόπρεπη βουτιά στο κενό! Φροντίστε, όμως, να εγκαταλείψετε το χαρακτήρα


Γενικός συναγερμός, τρέξτε να σωθείτε! Ο Ηλίας σήμερα έφαγε φασολάδα και θέλει να... "αεριστεί"!


Πολύ βολικά τοποθετημένο αυτό το πτώμα! Μακάρι να είχαμε ανάλογη μεταχείριση από τη θεά Τύχη και σε άλλες περιπτώσεις...


Ενα bonus ψαροντούφεκο. Μόνο που θα είναι λίγο δύσκολο να το κουβαλήσω με τον Bob. Φροντίστε, λοιπόν, να μην κάνετε το ίδιο λάθος.

σας τη στιγμή της πτώσης και με τα φτερά σας να προσγειωθείτε ομαλά. Η επιτροπή υποδοχής αποτελείται από έναν μηχανικό, τον οποίο θα γνωρίσετε "εκ των έσω"! Είστε πλέον στο ίδιο δωμάτιο από το οποίο αρχίσατε το δεύτερο μέρος. Ομως πια δεν έχετε τόν αστυνομικό για να ανοίξετε την πόρτα! Οπως πάντα, ωστόσο, υπάρχει και η πλάγια οδός...

ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ ΜΕ ΗΘΟΣ!

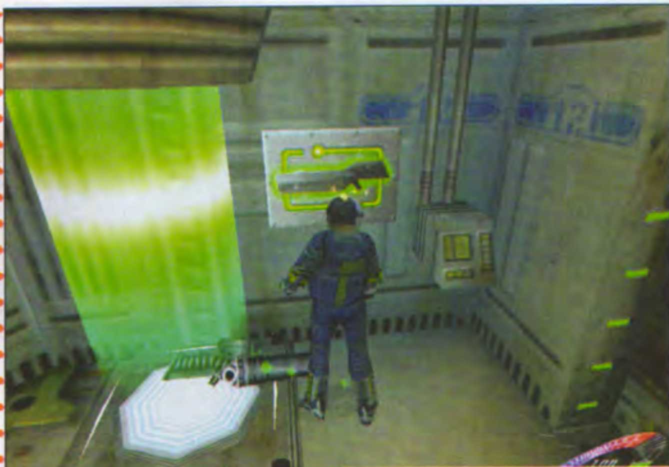
Για άλλη μία φορά θα πρέπει να αφαιρέσετε μία ανθρώπινη ζωή, αλλά μην ξεχνάτε πως όλα αυτά γίνονται για τη σωτηρία της ανθρωπότητας (ακόμη ένα από τα καυστικά έμμεσα μηνύματα που περνάει το παιχνίδι...). Τέλος πάντων, αν παρατηρήσετε το δωμάτιο, θα δείτε πως ένας μηχανικός έχει ανεβάσει με μία ανυψωτική πλατφόρμα ένα τανκ και βρίσκεται από κάτω και το επιδιορθώνει. Δίπλα, μάλιστα, υπάρχει και μία κονσόλα ελέγχου ανύψωσης της πλατφόρμας. Μια και δεν έχετε κάτι καλύτερο να κάνετε (προς το παρόν, είστε παγιδευμένοι στο δωμάτιο), παίξτε με την κονσόλα! Το τανκ θα αρχίσει να κατεβαίνει, ο τεχνικός δεν θα προλάβει να τραβηχτεί και θα γίνει sandwich από τις λαμαρίνες.

Εχοντας κάνει αυτό, σε μερικά δευτερόλεπτα θα μπει από την πόρτα ένας Medic. Δαιμονίστε τον Medic, προσέχοντας όμως να μη σας αντιληφθεί ο αστυνομικός πίσω από το tank (κάπως απίθανο να συμβεί, αλλά το αναφέρω για καλό και για κακό). Τώρα, η κατάσταση έχει ως εξής: Πρέπει να υπερφορτώσετε τον αντιδραστήρα, χρησιμοποιώντας το Rad-bot, ένα robotάκι που βρίσκεται στο δεύτερο όροφο και πρέπει να πάει μέχρι τον -2 όροφο. Το πρόβλημα είναι ότι θα πρέπει να το μεταφέρετε μόνος σας, όροφο όροφο, πατώντας ένα κουμπί στην ανάλογη κονσόλα κάθε φορά. Πού το δύσκολο, θα αναρωτηθείτε. Ελα, όμως, που κάθε δωμάτιο περιφρουρείται από αστυνομικούς, οι οποίοι είναι διατεθειμένοι να σας κάνουν σκόνη αν σας δουν να πειράζετε τους διακόπτες... Μοναδική λύση είναι η μεθοδική εξόντωση όλων των αστυνομικών, κάτι όχι και τόσο εύκολο, ειδικά αν δεν είστε action gamer. Εμπρός στον αγώνα, λοιπόν!

Πάρτε ξανά το δρόμο που πήρατε και πριν και βρεθείτε στο δωμάτιο με τους δύο τεχνικούς και τους ανελκυστήρες. Πάρτε αυτόν που βρίσκεται ακριβώς απέναντί σας (κι όχι αυτόν στα δεξιά που χρησιμοποιήσατε προηγουμένως) και ανεβείτε στον πρώτο όροφο. Προσπεράστε τους πάντες και ανεβείτε με τον άλλο ανελκυστήρα στο δεύτερο όροφο. Εκεί υπάρχουν ένα τεχνικός και δύο αστυνομικοί, ένας μεσαίος κι ένας ελαφρύς. Το μονοπάτι περιπολίας του μεσαίου προσφέρεται για δαιμονισμό (δεν έχει οπτική επαφή με τον Light Cop και σε κάποια στιγμή σάς γυρνάει την πλάτη). Δαιμονίστε τον και μετά πηγαίνετε δίπλα στον Light Cop, μπείτε σε zoom mode, κεντράρετε ώστε το κέντρο της οθόνης να βλέπει το κεφάλι του Cop, τραβήξτε το όπλο σας και πυροβολήστε (όλα αυτά για να πεθάνει με μία σφαίρα και παράλληλα να μην έχει περιθώριο αντίδρασης).

Ενας όροφος "καθαρός". δύο μας έμειναν ακόμη. Κατεβείτε έναν όροφο. Εδώ υπάρχουν επίσης δύο αστυνομικοί. Ενας Heavy Cop με φλογοβόλο κι ένας medium με machinegun. Πηγαίνετε δίπλα στον medium και επαναλάβετε την ίδια διαδικασία (zoom, κεντράρισμα στο κεφάλι, τραβάτε το όπλο και πυροβολείτε). Βγείτε αμέσως από zoom mode γιατί ο Heavy Cop έρχεται να σας προϋπαντήσει... Εντοπίστε τον και φυτέψτε του μερικές σφαίρες στα σωθικά. Το όπλο που κρατάτε σας δίνει τρομακτικό πλεονέκτημα έναντι του αντιπάλου.

Τρίτος όροφος που θέλει "καθάρισμα" είναι ο -1. Γι' αυτό μπείτε στο ασανσέρ και κατεβείτε δύο ορόφους. Εκεί υπάρχουν τρεις μεσαίοι αστυνομικοί. Δυστυχώς, εδώ θα τα βρείτε σκούρα. Δεν έχω βρει τρόπο για να τους σκοτώσετε εύκολα, οπότε θα πρέπει να το κάνετε με τον... πατροπαράδοτο τρόπο. Πηγαίνετε στην απέναντι γωνία και σκοτώστε με τον -κλασικό πια- τρόπο (zoom και σφαίρα στο κεφάλι) τον


Φορτίζοντας το maser.


Πολύ μ' αρέσει αυτό το όπλο...!

έναν από τους τρεις. Οι άλλοι δύο καταλαβαίνουν και ορμάνε εναντίον σας. Ευτυχώς, τα κουτιά σχηματίζουν ένα μικρό φρούριο, οπότε μπορείτε να κρυφτείτε από πίσω κι αν βλέπετε ότι πλησιάζουν, πετάξτε χειροβομβίδες. Μόνο έτσι θα σωθείτε... Αν παίζετε στο hard, θα δυσκολευτείτε αρκετά, αλλά σας έχω εμπιστοσύνη ότι θα τα καταφέρετε. Εδώ τα κατάφερα εγώ, που δεν είμαι και καλός στα actions... Ψέματα λέω, είμαι καλός!

Το μόνο που μένει είναι να ξεφορτωθείτε και τον αστυνομικό που κουβαλάτε και να μεταφέρετε το Rad-bot με τη βοήθεια τεχνικού. Πηγαίνετε στον πρώτο όροφο. Αν είστε στα δύο πρώτα επίπεδα δυσκολίας, ρίξτε μία-δύο χειροβομβίδες κάθετα στον τοίχο, ώστε να επιστρέψουν σε εσάς, και... τετέλεσται. Αυτό όμως δεν μπορεί να γίνει στο hard, γιατί ο Bob δεν βγαίνει από το σώμα του ξενιστή, αλλά πεθαίνει μαζί με αυτόν. Θα πρέπει, λοιπόν, να εφαρμόσετε το εξής: Σκαρφαλώστε σε ένα ψηλό κιβώτιο και πηδήξτε κάτω. Κάθε φορά θα χάνετε από 5 health. Οταν πρόκειται να εκτελέσετε το μοιραίο πήδημα, πηδήξτε, αλλά βγείτε παράλληλα κι από το χαρακτήρα. Ο αστυνομικός πέφτει και σκοτώνεται κι εσείς καταλαμβάνετε ανενόχλητα το σώμα του παρευρισκόμενου τεχνικού.

Ανεβείτε πάλι στο δεύτερο όροφο, ενεργοποιήστε την κονσόλα, ξανά στον πρώτο, μία από τα ίδια, μετά στον -1, ναι, το μαντέψατε, ξανά πρέπει να παίξετε με την κονσόλα... Τέλος, κατεβείτε στον -2, όπου θα βρείτε δύο εργάτες ραδιενέργειας. Διαλέξτε έναν και μπείτε μέσα του. Παίξτε με την κονσόλα και παρακολουθήστε το Rad-bot να υπερφορτώνει τη γεννήτρια, με έναν μάλλον αστείο τρόπο. Θα υπάρξει διαρροή ραδιενέργειας, κάτι που σημαίνει ότι ξεκλείδωσαν οι annex doors.

ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ ΔΩΡΑΚΙ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΟΜΟ!

Προτού δοκιμάσετε να περάσετε τις doors, φροντίστε να πάρετε ένα μικρό σουβενίρ για το δρόμο. Ανεβείτε έναν όροφο (στον -1) και σταθείτε μπροστά σε μία ανυψωτική κονσόλα, που μέχρι πρότινος έλεγε ότι μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο από εργάτες ραδιενέργειας. Κάνετε ένα save (επειδή μπορεί να μην το πετύχετε με την πρώτη) και ενεργοποιήστε την. Ενα κουτί θα εμφανιστεί, θα ανυψωθεί λίγο και θα σταματήσει για 2 δευτερόλεπτα. Εκμεταλλευτείτε την παύση και πηδήξτε πάνω του. Μόλις ολοκληρώσει την ανύψωσή του, πηδήξτε από κουτί σε κουτί μέχρι την άλλη άκρη του δωματίου και πάρτε το... ψαροντούφεκο από το κουτί. Κατεβείτε με παρόμοιο τρόπο και επιστρέψτε στο ισόγειο, από εκεί όπου ήλθατε.

Επειδή η περιοχή στην οποία θα βγείτε δεν είναι ιδιαίτερα "φιλική", το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να βγείτε έχοντας υπό την κατοχή σας έναν αστυνομικό (έστω και Light). Αφήστε το harpoon κάτω μόλις σας προειδοποιήσουν οι αστυνομικοί και κατευθυνθείτε εκεί όπου είχατε σκοτώσει τον τεχνικό (ώστε να μπει ο Medic) και υπήρχε ένας Light Cop ολίγον τι ξεκάρφωτος πίσω από ένα τανκ. Δαιμονίστε τον, επιστρέψτε για το harpoon και βγείτε προσεκτικά από τις annex doors.

ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΕΡΙΠΟΥ ΣΤΑ ΜΙΣΑ

Υποθέτω, λοιπόν, ότι είστε με έναν Light Cop που κρατάει ένα harpoon στα χέρια. Ανοίγοντας την πόρτα στα δεξιά σας διεξάγεται μία μάχη ακόμα, του γνωστού πλέον είδους Cops vs Chots. Αν ο συνάδελφος Medium Cop τους καθαρίσει όλους, μην κάνετε απολύτως τίποτα, απλώς παρακολουθήστε τον να τους σκοτώνει. Αν του μείνουν 1-2, το harpoon που κρατάτε θα τους στείλει στο πυρ το εξώτερον προτού καν καταλάβουν από πού τους ήρθε. Εν πάση περιπτώσει, όταν σκοτωθούν οι αντάρτες, πρέπει να σκοτώσετε και τους αστυνομικούς επίσης! Σκοτώστε τον Medium Cop (η γωνία του τοίχου σάς καλύπτει), γιατί πιθανότατα προχώρησε μπροστά. Καμακώστε από μακριά και τον Heavy Cop που κρατά το bazooka. Στην κορυφή των σκαλιών υπάρχει επίσης ένας Light Cop που ζητάει εναγωνίως να του ρίξετε κι αυτού μία με το ψαροντούφεκο! Κάνετέ του τη χάρη...

Μέσα στο δωμάτιο υπάρχουν δύο άλλοι Light Cops. Περάστε στην άλλη πόρτα, εκεί όπου ήταν ο Heavy Cop, και πάρτε το bazooka. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τους δύο ανεπιθύμητους, που δεν έχουν πάρει χαμπάρι τίποτα... Οταν βρεθούν κοντά, ρίξτε με το bazooka μία στη μέση, ώστε να πέσουν στα άκρα του δωματίου, και μετά σκοτώστε τους έναν έναν (έτσι δεν θα προλάβει ο δεύτερος να σας πυροβολήσει την ώρα που σκοτώνετε τον πρώτο). Επιστρέψτε εκεί όπου ήταν οι Chots, εντοπίστε μέσα στην τρύπα και τον τελευταίο που κρύβεται πίσω από τα κιβώτια και δώστε του την ανταμοιβή που του αξίζει (μία ρουκέτα είναι υπεραρκετή).

Τώρα χρειάζεστε έναν εργάτη για να χειριστεί την κονσόλα μέσα σε αυτή την τρύπα. Κάνετε μεταβολή και επιστρέψτε

στην πόρτα annex. Αφήστε το bazooka απέξω και μπείτε μέσα. Ανοίξτε την πόρτα μπροστά σας, στρίψτε δεξιά κι ανεβείτε το ασανσέρ. Φτάσατε στο δωμάτιο που είχατε ψήσει παϊδάκια αστυνομικών. Βγείτε από την άλλη πόρτα και εντοπίστε τον τεχνικό. Δαιμονίστε τον, πατήστε το action ώστε να ανοίξει η πόρτα και ξανακάνετε τη διαδρομή ανάποδα, ώστε να βγείτε πάλι στην annex door. Πάρτε το bazooka.

Ενας αστυνομικός έχει εμφανιστεί από το πουθενά. Μία ρουκέτα και... θα φύγει όπως ήρθε! Μπείτε μέσα στην τρύπα και ενεργοποιήστε την κονσόλα. Λέει ότι μία πόρτα άνοιξε. Πού 'ναι τη όμως; Μάλλον θα εκνευριστείτε όταν το ανακαλύψετε, γιατί για να τη φτάσετε πρέπει πάλι να επιδοθείτε σε πηδήματα κι ακροβατικά. Επιστρέψτε εκεί όπου σκοτώσατε τον τελευταίο αστυνομικό και βγείτε από το σώμα του τεχνικού.

ΕΜΠΡΟΣ, ΚΑΛΑ ΜΟΥ... ΦΤΕΡΑ!

Ανεβείτε ως Bob τα σκαλιά και πηδήξτε πάνω στο σωλήνα στα αριστερά σας. Προχωρήστε κατά μήκος του και πηδήξτε μπροστά αριστερά στον άλλο σωλήνα. Προσέχοντας να μην καείτε από τους αεραγωγούς, κινηθείτε κατά μήκος κι αυτού του σωλήνα. Πηδήξτε στον επόμενο και μετά μία από τα ίδια στους τρεις παράλληλους σωλήνες που μοιάζουν με πίπες (έχουν στην άκρη μία τρύπα που βγάζει περιοδικά καπνούς και φωτιές). Είναι κάπως λεπτοί, οπότε μπορεί να μη βρείτε το στόχο σας με την πρώτη φορά και να χρειαστεί να ξαναρχίσετε. Ενώ είστε στην τρίτη... "πίπα", εντοπίστε την πόρτα που βρίσκεται ολίγον τι στον αέρα, απέναντι από εκεί όπου στέκεστε. Πετάξτε μέχρι να τη φτάσετε, ανοίξτε την και μπείτε μέσα.

Αυτός ο μικρός διάδρομος έχει πολλαπλές τρύπες από τις οποίες βγαίνουν φωτιές με τυχαίο, λίγο πολύ, τρόπο. Μην καθίσετε να μελετήσετε και πολύ τη διαδοχή που ακολουθούν. Τη στιγμή που θα ανάψει μία νέα σειρά από φωτιές, πετάξτε με τα φτερά σας μέχρι απέναντι φροντίζοντας να αποφύγετε τα φλέγοντα τμήματα των αεραγωγών. Θα βοηθούσε αν κάνατε κι ένα save, καλού κακού. Επίσης, μπορεί να χρειαστεί να κάνετε το πέταγμα σε δύο δόσεις (υπάρχει ένα μικρό τμήμα κάπου στη μέση του διαδρόμου, που είναι ασφαλές για... στάθμευση).

Προσέξτε, μόλις βρεθείτε στην άλλη άκρη του διαδρόμου, θα δείτε ακριβώς από κάτω έναν αντάρτη με machinegun, κρυμμένο πίσω από ένα κιβώτιο. Ο λόγος που κρύβεται είναι επειδή, μετά το κενό που μεσολαβεί, στο απέναντι μπαλκόνι βρίσκονται δύο Light Cops με pump guns. Κυριεύστε τον. Κάνετε strafe για να απαλλαγείτε από την προστασία του κιβωτίου και μόλις αρχίσουν να σας πυροβολούν, διατηρήστε ένα ελαφρό strafe δεξιά-αριστερά και παράλληλα πυροβολήστε τους κι εσείς με το machinegun. Αν το κάνετε γρήγορα και σωστά, θα τους σκοτώσετε προτού προλάβουν αυτοί να κάνουν το ίδιο σε εσάς. Αν πάλι είστε καλός στο sniping, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το zoom και δύο σφαίρες στα κεφάλια τους, αντί της προηγούμενης τακτικής.

Οπως και να 'χει, στο τέλος θα αναγκαστείτε να εγκαταλείψετε τον ξενιστή σας και να πηδήξετε στο κενό, έχοντας ελπίζω μία ομαλή προσγείωση με τη βοήθεια των φτερών του Bob. Πηγαίνετε στο αριστερό άκρο αυτού του μακρόστενου δωματίου, υπερπηδώντας τα εμπόδια με τα laser, και βρείτε τους δύο τεχνικούς δίπλα στην κονσόλα. Μπείτε σε έναν από αυτούς και ενεργοποιήστε την κονσόλα, αλλά να είστε έτοιμοι

ΤΑ ΣΚΟΤΕΙΝΑ ΛΗΜΕΡΙΑ







Καταφθάνοντας στα λημέρια του Σατανά... Είστε έτοιμοι να εξαντλήσετε τα όρια της υπομονής σας;


Καταστρέψτε πρώτα την αντίπαλη turret...


...και μετά μπορείτε να περιποιηθείτε καταλλήλως τους υπόλοιπους αστυνομικούς που καραδοκούν να σας "φάνε" αν κάνετε το λάθος να βγείτε από τον πυργίσκο.

για ακροβατικά, και γρήγορα μάλιστα!

Η κονσόλα ανοίγει την πόρτα στο άλλο άκρο του δωματίου για 30 δευτερόλεπτα. Η μετακίνηση με τα πόδια δεν συνιστάται, όχι μόνο γιατί δεν θα προλάβετε, αλλά γιατί είναι και υπερυψωμένη και δεν υπάρχει φυσικός τρόπος να ανεβείτε μέχρι εκεί. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε δύο "σφυριά" (hammers τα λέει το παιχνίδι). Αμέσως μόλις αρχίσει η αντίστροφη μέτρηση, βγείτε από τον τεχνικό, πηδήξτε πάνω στο κάγκελο εκεί δίπλα (είναι πολύ λεπτό και δύσκολα θα σταθείτε, αλλά είναι σημαντικό να το πετύχετε με την πρώτη φορά) κι από εκεί πετάξτε μέχρι το πρώτο σφυρί. Προσγειωθείτε πάνω του και περιμένετε να σας μεταφέρει. Αντί να πηδήξετε στο δεύτερο σφυρί, πετάξτε από πάνω του και προσπεράστε το κατευθυνόμενος προς την -ανοιχτή ελπίζω!- πόρτα. Μπείτε μέσα και βγείτε από την άλλη πόρτα στο τέλος του διαδρόμου. Βγήκατε εκεί όπου απενεργοποιήθηκαν προηγουμένως τα laser. Βγείτε από την τρύπα και πηγαίνετε στην πόρτα που μόλις ξεκλειδώσατε (αριστερά της annex), καταλαμβάνοντας παράλληλα τον τεχνικό που είχατε αφήσει.

ΟΔΕΥΟΝΤΑΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Πρωταρχικός στόχος σας είναι να φτάσετε στο οπλοστάσιο για να εξοπλιστείτε κατάλληλα. Δευτερεύων (;) στόχος είναι... να επιβιώσετε! Διότι για να αποκτήσετε πρόσβαση στο οπλοστάσιο θα πρέπει να περάσετε μέσα από μία ζώνη μεταφοράς εμπορευμάτων, που έχει κριθεί "ανθυγιεινή" για αγγελάκια. Μπορεί τη δεύτερη φορά που το 'παιξα το συγκεκριμένο σημείο να το ξεπέρασα αλώβητος, αλλά θυμάμαι πολύ καλά τα αρκετά loads που είχα αναγκαστεί να κάνω την πρώτη φορά. Τέλος πάντων, ανοίγοντας την πόρτα προχωρήστε απέναντι και μπείτε στη μόνη πράσινη πόρτα του δωματίου (πόρτα, όχι πύλη). Προσέξτε επίσης ένα τεράστιο Behemoth που προφυλάσσει το χώρο πίσω από έναν τοίχο με laser. Θα σας φανεί χρήσιμο αργότερα...

Προσπεράστε τους αστυνομικούς και ενεργοποιήστε την κονσόλα με τον εργάτη που ήδη έχετε υπό την κατοχή σας (υπάρχει εκεί δίπλα κι ένας για... ρεζέρβα!). Ανοίγει η πόρτα στα αριστερά σας. Από την έλλειψη διαδρόμου γίνεται αμέσως φανερό ότι πάλι θα χρειαστούν μερικά ακροβατικά! Πηδήξτε στους σωλήνες απέναντι, αγνοήστε τους αστυνομικούς που ανεβαίνουν με τα ασανσέρ γύρω σας και εστιάστε την προσοχή σας σε έναν ανελκυστήρα που μεταφέρει κιβώτια. Πηδήξτε στο αμέσως επόμενο, αφήστε το να σας ανεβάσει λίγο και, μόλις είναι δυνατόν, πηδήξτε στον κυλιόμενο διάδρομο. "Κόψτε" αριστερά και αφήστε τον εργάτη στο σταθερό μέρος της πλατφόρμας. Αυτές είναι σκληρές δουλειές. Ηρθε η ώρα να αναλάβει δράση ο ήρωας με τα babylino.

Ανεβείτε σε ένα ορθογώνιο κουτί και κοιτάξτε προς τα laser, καθώς ο διάδρομος σας μετατοπίζει προς αυτά. Πρέπει, φυσικά, την κατάλληλη στιγμή να πετάξετε από πάνω τους και να προσγειωθείτε -κατά προτίμηση- ξανά στο κουτί. Επειτα, την ώρα που το κουτί θα πέσει στον από κάτω διάδρομο να σταθείτε για λίγο στον αέρα (ώστε να μη σας σκοτώσει η πτώση) και μόλις το κουτί σταθεροποιηθεί σε νέα θέση αυτή τη φορά (και με μικρότερη βάση στήριξης, δυστυχώς) να προσγειωθείτε πάλι πάνω του. Το ίδιο ακριβώς θα κάνετε και για την άλλη δεσμίδα laser. Συνιστώ ένα save πριν από κάθε προσπάθεια.

Επειτα και το δεύτερο laser, πηδήξτε σε μία εξέδρα αριστερά και πατήστε το διακόπτη. Θα σας κατεβάσει σε έναν διάδρομο. Διασχίστε τον μέχρι την άλλη άκρη, στρίβοντας δεξιά, και πατήστε το κουμπί στην κονσόλα που θα συναντήσετε απέναντί σας. Αγνοήστε τους αστυνομικούς που σας πυροβολούν απ' την πλατφόρμα, διότι, αφ' ενός έχουν pump guns που εξ αποστάσεως δεν κάνουν μεγάλη ζημιά, αφ' ετέρου μόλις ενεργοποιήσετε την κονσόλα θα ανοίξει ένας αντιδραστήρας που θα τους κάνει κάρβουνο. Επειτα ανοίξτε την πόρτα με έναν διακόπτη στα δεξιά, βγείτε στο ασανσέρ και

κατευθυνθείτε προς τα πάνω. Τέλος, πηδήξτε σε μία παράλληλη πλατφόρμα, η οποία πατώντας το άσπρο κουμπί θα σας βάλει αυτόματα στις εγκαταστάσεις του εργοστασίου όπλων.

ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ MASER

Για να μπορέσετε να βγείτε στους δρόμους και να έχετε πιθανότητα επιβίωσης θα πρέπει να βρείτε ένα Maser weapon και να το φορτίσετε. Αυτός είναι ο άμεσος στόχος σας στο συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού. Πάρτε, λοιπόν, τον επιστήμονα που πολύ βολικά έχει τοποθετηθεί αμέριμνος στην κονσόλα στα αριστερά σας κι εξερευνήστε το περιβάλλον. Λίγο πιο πέρα θα δείτε μία κονσόλα. Χρησιμοποιήστε την για να ξεκλειδώσετε τις δύο πόρτες, αλλά μην μπείτε σε αυτή που είναι αμέσως αριστερά σας. Αντίθετα, κατεβείτε τα σκαλιά και μπείτε στην άλλη.

Εδώ κάνουν περιπολία δύο αστυνομικοί, ο ένας με φλογοβόλο κι ο άλλος με bazooka. Θα πρέπει να μπείτε στο σώμα κάποιου, ώστε να έχετε πρόσβαση στους υπόλοιπους χώρους (αλλιώς, αν δοκιμάσετε να μπείτε με τον επιστήμονα, θα σας καθαρίσουν στο άψε-σβήσε). Εγκαταλείψτε τον επιστήμονα τη στιγμή που οι αστυνομικοί έχουν στρέψει ο ένας την πλάτη στον άλλον (κι εσείς βρίσκεστε ανάμεσα) και ορμήξτε γρήγορα σε αυτόν με το bazooka, έτσι ώστε ακόμη κι αν ο άλλος cop σάς αντιληφθεί, να μπορείτε να τον εξοντώσετε. Δεν μπορείτε να μπείτε πουθενά αλλού σε αυτό το δωμάτιο (οι ανελκυστήρες είναι κλειδωμένοι προς το παρόν), οπότε επιστρέψτε πίσω και μπείτε στην πόρτα αριστερά της κονσόλας.

Στρίψτε αριστερά, κατεβείτε κι ανεβείτε τα σκαλιά και μπείτε στην απέναντι πόρτα. Αφήστε το bazooka κάτω (πάντα τέτοια όπλα είναι κρίμα να τα αποχωρίζεστε) και πηδήξτε στο κενό με τον αστυνομικό, κάνοντας depossess στον αέρα. Καθώς πέφτετε ομαλά προς τα κάτω εντοπίστε την κονσόλα που δίνει ενέργεια στους ανελκυστήρες, προσγειωθείτε πάνω της και ανοίξτε την. Επειτα κάνετε μεταβολή και μπείτε στο σώμα του επιστήμονα που τριγυρνάει εκεί κάτω. Απέναντί του ακριβώς υπάρχει η πόρτα του εργαστηρίου που κατασκευάζει Masers. Διασχίστε την.

Προτιμήστε πρώτα την υπερυψωμένη κονσόλα. Αντί να παιδεύεστε για να διώξετε τον επιστήμονα που κάθεται εκεί, αλλάξτε σώματα και μπείτε μέσα του. Βάλτε μπρος τη διαδικασία κατασκευής ενός Maser και κινηθείτε προς την άλλη κονσόλα. Περιμένετε λίγο κι έπειτα πατήστε το κουμπί. Voilà, ένα Maser στα χέρια σας, αλλά κάπως... αφόρτιστο! Τι να κάνουμε, ας μην τα θέλουμε όλα δικά μας...

ΠΟΥ ΝΑ ΒΡΙΣΚΕΙΣ ΦΟΡΤΙΣΤΗ ΤΩΡΑ;

Μπείτε στο ασανσέρ στα αριστερά και ανεβείτε πάνω. Αν έχετε σκοτώσει και τους δύο αστυνομικούς (αυτούς με το φλογοβόλο και το bazooka), προχωρήστε απευθείας στο διπλανό ασανσέρ. Αν όχι, και ο άλλος αστυνομικός σάς κάνει παρατήρηση που κουβαλάτε όπλο (επιστήμων γαρ), αφήστε το κάτω και μπείτε στο σώμα του. Πάντως, θα σας φανεί χρήσιμο να έχετε υπό την κατοχή σας έναν αστυνομικό, οπότε, ακόμη κι αν τους είχατε σκοτώσει και τους δύο, δαιμονίστε τον άλλο αξιωματικό που θα βρείτε μόλις κατέβετε το διπλανό ασανσέρ. Κινηθείτε δεξιά. Μόλις δοκιμάσετε να ανέβετε τα σκαλιά προς το φορτιστή, ο επιστήμονας που τον χειρίζεται θα ανεβάσει ένα laser wall κι επομένως για να φτάσετε μέχρι εκεί, θα πρέπει να πάτε μέσω Λαμίας...

Αφήστε το Maser και προχωρήστε μέχρι την άκρη του γκρεμού. Κάνετε save. Πηδήξτε στο σωλήνα αριστερά, κάνετε μεταβολή, περιμένετε να έρθει σε οριζόντια θέση η κυκλικά μετακινούμενη γέφυρα, πατήστε ελάχιστα πάνω της και πηδήξτε μέχρι την άκρη της πόρτας, πατώντας παράλληλα το action, ώστε να ανοίξει όσο πιο γρήγορα γίνεται η εν λόγω πόρτα. Αν δείτε ότι σας παρασέρνει ο τροχός, κάνετε άλλο ένα μικρό πήδημα. Μετά την πόρτα, πηδήξτε από σωλήνα σε σωλήνα και φτάστε μέχρι τα έμβολα.

Εδώ θα πρέπει να κάνετε καμιά δεκαριά πηδήματα, από έμβολο σε έμβολο, μερικά δύσκολα, μερικά εύκολα. Υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να γκρεμοτσακιστείτε, όχι λόγω της αντικειμενικής δυσκολίας του εγχειρήματος (μόνο το τελευταίο πήδημα είναι ακριβείας), αλλά επειδή συνήθως σας ξεγελάει η απόσταση, αλλά και γιατί όλα πρέπει να γίνουν χωρίς να εγκαταλείψετε τον ξενιστή σας! Ναι, ξέρω πόσο χρήσιμα θα σας ήταν στην παρούσα περίσταση τα φτερά του Bob, αλλά βολευτείτε με τα διαδοχικά save/load!

Ξεπερνώντας όλα αυτά τα εμπόδια, θα φτάσετε στο δωμάτιο με τον επιστήμονα-χειριστή του φορτιστή. Δαιμονίστε τον, απενεργοποιήστε τον τοίχο με τα laser και ξαναμπείτε τάχιστα στον αστυνομικό. Επιστρέψτε να πάρετε το Maser, φορτίστε το στην κατάλληλη υποδοχή και γυρίστε πίσω στο ασανσέρ. Πλέον είστε έτοιμος -σχεδόν- να βγείτε (τσάρκα) στους δρόμους. Ανεβείτε δύο ορόφους, κατεβείτε τα σκαλιά και βγείτε απ' την έξοδο.

BOB Ο ΤΕΡΑΤΟΚΤΟΝΟΣ

Προχωρήστε κάτω στην άλλη πόρτα στα αριστερά και βγείτε από αυτή. Στρίψτε αριστερά και ξανά αριστερά στους δύο Light Cops που κλωτσάνε ένα πτώμα. Πάρτε το ασανσέρ και ανεβείτε έναν όροφο. Ενας Heavy Cop κάνει περιπολία. Ανταλλάξτε σώματα κι αν σας αντιληφθεί ο άλλος cop σκοτώστε τον. Σκοπός είναι μετά την ανταλλαγή να έχετε έναν Heavy Cop με το Maser ανά χείρας. Στο τέλος του διαδρόμου υπάρχει ένας διακόπτης που απενεργοποιεί τα μπλε laser. Κατεβάστε τον και επιστρέψτε στους δύο Light Cops έξω στο δρόμο. Περάστε την πύλη και θα βρεθείτε πίσω από το armored Behemoth. Η καλύτερη λύση είναι να το αγνοήσετε και να προχωρήσετε ευθεία στο διάδρομο.

Καθώς πλησιάζετε, θα ακούσετε πυροβολισμούς. Κάτι ύπο-



Παίρνοντας τον έλεγχο μιας turret, ή αλλιώς, μόλις αρχίζει το γλέντι!



Η αίθουσα λήψης αποφάσεων. Μέσα είναι μόνο γυναίκες. Μήπως λέει κάτι αυτό για το μέλλον;



Υστερα από αρκετό ψάξιμο, θα βρείτε την πολυπόθητη Commander και μάλιστα γυμνή! Δυστυχώς, όταν θα τη δαιμονίσετε, θα έχει ήδη ντυθεί και δεν μπόρεσα -μέχρι στιγμής- να βρω ξανά easter egg που να την ξαναγδύνει! :)

πτο συμβαίνει εκεί, γι' αυτό προχωρήστε με επιφύλαξη. Πηγαίνετε στη γωνία του τοίχου, στρέψτε το όπλο σας προς το armored Behemoth και πυροβολήστε. Δεν χρειάζεται να αποκαλυφθείτε. Παραμείνετε πίσω από τον τοίχο. Λόγω κάποιας ανωμαλίας με το collision detection της μηχανής του Messiah, τα πυρά θα περάσουν μέσα από τον τοίχο και θα σκοτώσουν το ένα Behemoth που παραφύλαγε στη γωνία. Τα υπόλοιπα τρία είναι θέμα ρουτίνας. Κάνετε zoom, πλησιάστε ώστε να βλέπετε την άκρη του σώματός τους και ρίξτε μερικές βολές. Με την ίδια τακτική θα πέσουν όλα... Αφού ξεμπερδέψετε με αυτά, προχωρήστε στην πύλη στο βάθος και ακούστε όσα έχει να σας πει ο Σατανάς. Επίσης, κάνετε κι ένα save, διότι, απ' ό,τι μπορείτε να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι, θα χρειαστεί να κάνετε πάλι άλματα ακριβείας.

Αφήστε το όπλο κάτω, ανεβείτε στο πεζούλι και πηδήξτε στην πρώτη προεξοχή. Μόλις δείτε ότι ο χαρακτήρας σας κάνει πιο δύσκολο το εγχείρημα και θα προτιμούσατε να χρησιμοποιήσετε τον Bob και τα φτερά του, μη διστάσετε να ξεφορτωθείτε τον αστυνομικό, αφού δεν θα σας χρειαστεί στη συνέχεια. Οπως πάντα σε τέτοιες περιπτώσεις, συνιστώ save ύστερα από κάθε επιτυχημένο άλμα, γιατί είναι πολύ πιθανό το επόμενο άλμα σας να είναι και το μοιραίο! Οταν, τελικά, τα καταφέρετε να φτάσετε στην άλλη άκρη, θα δείτε μία τρύπα στα αριστερά που οδηγεί σε ένα άδειο δωμάτιο. Πηδήξτε μέσα.

ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΗ WASTELAND

Εδώ θα βρείτε λίγα άτομα, πολλά μηχανήματα και πολλούς θανάτους για το αξιαγάπητο αυτό αγγελάκι, καθώς προσπαθεί να μετακινηθεί ανάμεσα σε αυτές τις μηχανές για να φτάσει μέχρι το "σκουπιδιάρικο", που είναι και το εισιτήριό του για τον έξω κόσμο. Προς το παρόν, μπείτε στην πόρτα στα αριστερά (θέλει δύο προσπάθειες για ν' ανοίξει), μετά στην άλλη πόρτα στα αριστερά, ανεβείτε τα σκαλιά και κυριεύστε τον τεχνικό που βρίσκεται στην κονσόλα. Επιστρέψτε στο αρχικό σημείο εισόδου και δοκιμάστε τώρα να ανοίξετε την πόρτα απέναντι από την τρύπα που μπήκατε.

Η πόρτα ανοίγει κι εσείς βλέπετε ορισμένους δίσκους με απορρίμματα να κατεβαίνουν προς τα κάτω. Πηδήξτε σε έναν από αυτούς. Στη δεύτερη τρύπα που θα συναντήσετε στην κάθοδό σας κατεβείτε από το δίσκο και μπείτε μέσα. Πηδήξτε στα κάγκελα αριστερά και φτάστε μέχρι απέναντι, στην άλλη τρύπα. Ξεφορτωθείτε τον τεχνικό, γιατί τα πράγματα αρχίζουν να ζορίζουν...

Παρατηρήστε το μεταφορέα στα αριστερά σας. Μόλις αναποδογυρίσει, η πάνω πλευρά του είναι η κατάλληλη για να πατήσετε και να σας μεταφέρει κι εσάς μαζί με τους κυλίνδρους. Μόλις σταματήσει, στρίψτε δεξιά και πηδήξτε διαδοχικά στις δύο οριζόντιες μπάρες που βρίσκονται στο ύψος του μεταφορέα. Παρατηρήστε πού θα μπει ο κύλινδρος του μεταφορέα (σε έναν διάδρομο με ακτίνες laser). Εσείς θέλετε να μπείτε από κάτω. Οπότε μη μπερδεύεστε με το χαώδες δωμάτιο και τα πολλά μηχανήματα που αλλάζουν θέση. Πηδήξτε στον αέρα και με τα φτερά του Bob προσγειωθείτε ομαλά στο άνοιγμα κάτω από τα laser. Συνεχίστε ευθεία στο διάδρομο και στρίψτε δεξιά στο τέλος του. Μία άλλη σειρά μηχανημάτων σάς περιμένει, για να σας κάνει τη ζωή δύσκολη.

Εδώ, δυστυχώς, δεν μπορώ να δώσω συγκεκριμένες συμβουλές. Πρέπει να φτάσετε μέχρι την άλλη άκρη του δωματίου. Θα πηδάτε πάνω στα μηχανήματα που περιστρέφονται έτσι ώστε να σας ανυψώσουν, (ξεκινούν από κάτω, σας πλησιάζουν ανεβαίνοντας και μετά αρχίζουν να απομακρύνονται), θα φτάνετε στο υψηλότερο σημείο της τροχιάς τους, θα πηδάτε στο επόμενο κ.ο.κ. Φροντίστε να αναγνωρίζετε γρήγορα ποιο από τα δύο μηχανήματα κάνει τη σωστή κίνηση κάθε φορά ώστε να ανέβετε πάνω του, γιατί μπορεί κάλλιστα να καταλήξετε στη λάβα με αυτό τον τρόπο.

Στην άλλη άκρη σάς περιμένει μία μικρή πλατφόρμα. Αφού σταθείτε πάνω της σκαρφαλώστε στα ανώτερα επίπεδα με τη βοήθεια του στενού κεκλιμένου επιπέδου στη γωνία του τοίχου. Προσοχή. Μόλις δείτε ότι φτάνετε στην κορυφή, σταματήστε λίγο πριν και κάνετε ένα save. Θα πρέπει να ανέβετε εκεί, να κάνετε μεταβολή και μόλις έρθει η περιστρεφόμενη πλατφόρμα, να πηδήξετε ψηλά ώστε να ανεβείτε πάνω της. Αν ο συγχρονισμός είναι λάθος, ή θα πέσετε στη λάβα ή θα σας λιώσει. Αφού ανεβείτε πάνω της, θα πρέπει να ξαναπηδήξετε ψηλά ώστε να φτάσετε μέχρι το πεζούλι από πάνω, αλλιώς πάλι κινδυνεύετε να γίνετε κονσέρβα.

Αναρριχηθείτε στα λίγα βαρέλια που έμειναν, εντοπίστε στην κορυφή τον εργάτη ραδιενέργειας και κυριεύστε τον. Ανεβείτε με το ασανσέρ έναν όροφο, στρίψτε δεξιά και ακολουθήστε τον κυλιόμενο διάδρομο μέχρι το τέλος (μπορεί να χρειαστεί να κρυφτείτε πίσω από το βαρέλι). Στα δεξιά σας, κρυμμένη πίσω από το σκουπιδιάρικο υπάρχει μία Commander, με την πλάτη γυρισμένη προς εσάς. Χωρίς δεύτερη σκέψη, μπείτε μέσα της! Μετά πηγαίνετε απέναντι στην κονσόλα, κατεβάστε την πλατφόρμα ώστε να μπορεί να φύγει το σκουπιδιάρικο και μπείτε στη θέση του οδηγού. Πατήστε το action και... φύγαμε!

ΜΕΡΟΣ Γ' (ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ)

SEX CITY!

Ύστερα από μία εντυπωσιακή κούρσα (είδατε τι παθαίνουν τα μικρά παιδιά αν παίζουν πολύ Carmageddon;!), ο Bob καταλήγει στη Sex City. Πιστεύω ότι και μόνο το όνομα του level σάς προδιαθέτει κατάλληλα! Δυστυχώς για εσάς, sex δεν περιλαμβάνει το μενού (υπάρχει ένα easter egg βέβαια, αλλά δεν μπορώ να το δημοσιοποιήσω, μια και το περιοδικό διαβάζεται κι από ανηλίκους), αλλά έχει επαρκείς ποσότητες από... "μάτι". Εμείς, φυσικά, αδιαφορούμε γι' αυτό, καθώς το μόνο που θέλουμε είναι να τερματίσουμε το παιχνίδι, έτσι;

Ως Bob κατευθυνθείτε αριστερά και μπείτε στο σώμα ενός Dweller. Προχωρήστε ευθεία ως τη γωνία, σταματήστε μόλις ακούσετε πυροβολισμούς (δύο Light Cops σκοτώνουν μια Sub-girl), κάνετε πίσω για να μη σας πάρουν κι εσάς στο κυνήγι και μόλις το πανηγύρι τελειώσει, προχωρήστε με αργά βήματα μέχρι αυτούς. Ο μόνος τρόπος για να προχωρήσετε είναι να τους ξεφορτωθείτε. Γι' αυτό πηγαίνετε πίσω από την πλάτη του κοντινότερου προς εσάς, κολλήστε πλάτη με πλάτη και κάνετε depossess το χαρακτήρα σας κι αμέσως possess τον αστυνομικό. Αν είστε τυχεροί, δεν θα σας πάρει μυρωδιά ο διπλανός συνάδελφός σας. Αλλιώς θα πρέπει να του ρίξετε μία με το pump gun εξ επαφής. Αφού μείνει μόνο ένας αξιωματικός, ρίξτε τον κι αυτόν στο κενό, ώστε να μείνετε μόνο με τον Bob. Αυτός τώρα ανενόχλητος μπορεί να πιαστεί από τα ledges στα δεξιά.

Μετακινηθείτε στα πεζούλια, πετώντας πάνω από τις δύο ακτίνες laser. Θα φτάσετε σε κάτι τροχούς που μπλοκάρουν το δρόμο. Ο μόνος τρόπος για να συνεχίσετε είναι να πέσετε σχεδόν από το πεζούλι, ώστε να πιαστεί ο Bob με τα χέρια του από την άκρη, να προχωρήσετε πλαγιαστά και μετά να ξανανέβετε στο πεζούλι. Περάστε και τα υπόλοιπα laser και πηδήξτε απέναντι.

Κινηθείτε από την αριστερή μεριά του φράχτη και σταματήστε στη γωνία του. Στο διάδρομο στα δεξιά υπάρχουν δύο cops. Ο Medium είναι απασχολημένος με ένα θηλυκό, ο Light Cop κάνει περιπολίες. Μόλις ο τελευταίος σάς γυρίσει την πλάτη, προχωρήστε μέχρι την κολόνα και δαιμονίστε τον άνθρωπο που στέκεται εκεί. Κρυφτείτε πάλι πίσω από την κολόνα για λίγο, ώστε να μη σας αντιληφθούν, και μετά βγείτε και προχωρήστε αργά, ανενόχλητοι πλέον, δίπλα από τους αστυνομικούς και δεξιά στο τέλος του διαδρόμου, μέχρι τις σκάλες.

ΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΙΣ ΕΞΟΥΣΙΑ

Ανεβαίνοντας έναν όροφο θα βρείτε πιο πέρα ένα μπλόκο αστυνομικών (riot, light και medium) που δεν αφήνουν κανέναν να περάσει, αφού η περιοχή βρίσκεται σε καραντίνα. Μάλιστα, αν δεν υποχωρήσετε, θα αρχίσουν να σας πυροβολούν κιόλας! Γυρίστε πίσω στις σκάλες κι ανεβείτε τέρμα πάνω. Ανοίξτε την πόρτα. Απέναντί σας θα βρείτε έναν Medium Cop να βαράει μύγες. Πηγαίνετε -ευγενικά- από πίσω του και κυριεύστε τον. Μετά αλλάξτε ξενιστή, πηγαίνοντας δίπλα σε μία... εταίρα με μπλε ενδυμασία (Layya) και εκτελώντας μία γρήγορη αλλαγή πλάτη με πλάτη. Με τα προσόντα της υπό έλεγχο μπορείτε πλέον να υποτάξετε οποιοδήποτε αρσενικό, όσο υψηλά στην ιεραρχία κι αν βρίσκεται!

Μπείτε στο δεύτερο δωματιάκι και θα βρείτε έναν Heavy Cop. Αν ελέγχατε οποιονδήποτε άλλο χαρακτήρα, ο αστυνομικός θα εκνευριζόταν και θα άρχιζε να σας πυροβολεί. Τώρα όμως δεν ενοχλείται από τη γυναικεία παρουσία, το αντίθετο μάλιστα! Περιμένετε ώσπου να στρέψει το βλέμμα του μακριά από σας και κυριεύστε τον. Πλέον μπορείτε να επιστρέψετε στο μπλόκο και να περάσετε ανεμπόδιστος. Στα δεξιά υπάρχει μία πόρτα που σας βάζει μέσα σε ένα δωμάτιο απολύμανσης, προτού προχωρήσετε στην άλλη πλευρά της πόλης. Στοπ εδώ.

Αν δοκιμάσετε να βγείτε από την άλλη πλευρά, θα έχετε να αντιμετωπίσετε 5 sub-girls με ένα machinegun και χωρίς κανέναν απολύτως τρόπο να γίνετε ένα με αυτές (να κυριεύσετε κρυφά μία sub-girl). Τι κάνουμε, λοιπόν; Το παρακάτω το ανακάλυψα τη δεύτερη φορά που έπαιζα το παιχνίδι και αποδεικνύεται ότι είναι μονόδρομος, άμα παίζεις στο hard και θέλεις να επιβιώσεις! Ενώ είστε μέσα στο δωμάτιο απολύμανσης, κοιτάξτε δεξιά στο παράθυρο που μισοφαίνεται ένας τεχνικός. Πηγαίνετε σε μία αντίθετη γωνία, σπάστε το παράθυρο με σφαίρες, γονατίστε και ρίξτε χειροβομβίδα μέσα στο δωμάτιο από το παράθυρο! Ανοίγει μία μυστική δίοδος, όπου θα βρείτε τον τεχνικό σκοτωμένο και -oh my god, τι σύμπτωση!- ένα bazooka!!

Ακόμη και με την πολύτιμη βοήθεια του bazooka θα δυσκολευτείτε τρομερά να νικήσετε τις 4+1 sub-girls που σας περιμένουν (με το +1 αναφέρομαι στη sub-girl... bonus που εμφανίζεται από το πουθενά, αφού σκοτώσετε όλες τις υπόλοιπες!), ειδικά αν παίζετε στο hard. Υπάρχει, βέβαια, και η περίπτωση να σκοτώσετε τους αστυνομικούς, να κυριεύσετε μία εταίρα και να περάσετε ανενόχλητοι μέσα από τις sub-girls. Οποια μάχη και να αποφασίσετε να δώσετε, να είστε σίγουροι ότι πρόκειται για την πιο δύσκολη του παιχνιδιού (σας αναπτερώνω το ηθικό με τα εν-



Ο διαγωνισμός χορού στο Club Kyd. Ακόμη ένα game-in-a-game του Messiah.


Ενεργειακός φράκτης. Μπορείτε ή να "αυτοκτονήσετε" τον αστυνομικό, να σκαρφαλώσετε στα ledges και να πετάξετε πάνω από το φράκτη ή πολύ απλά να πατήσετε αυτό το κουμπί και να τον απενεργοποιήσετε! :)

θαρρυντικά λόγια μου, ε;!). Πάση θυσία, πάντως, πρέπει να φτάσετε μέχρι τις σκάλες.

ΠΩΣ ΘΑ ΜΠΟΥΜΕ ΣΤΟ CLUB KYD;

Αν έχετε τον αστυνομικό, πηγαίνετε τέρμα πάνω και θα βρείτε σε ένα από τα ιδιαίτερα δωματιάκια μία Layya για να κυριεύσετε και να μπορείτε να περνάτε απαρατήρητοι. Οπως και να 'χει, με τον κατάλληλο ξενιστή κατεβείτε τέρμα κάτω, περάστε την πόρτα, περιμένετε το ασανσέρ, κατεβείτε στον πιο χαμηλό όροφο, ενεργοποιήστε με το διακόπτη το πιστόνι, ξαναπάρτε το ασανσέρ και ανεβείτε τέρμα πάνω. Ουφ, και μόνο που τα είπα, ίδρωσα...!

Πρέπει να ανεβείτε ακόμη έναν όροφο, οπότε πηδήξτε πάνω στο πιστόνι και μόλις φτάσει στο ανώτατο σημείο του, κατεβείτε από αυτό, μόνο προσέξτε να μην πέσετε στο κενό. Εδώ, ή θα βασιστείτε στη γρηγοράδα σας ή θα το κάνετε με τον παραδοσιακό τρόπο. Υπάρχουν κάτι ποντίκια που κυκλοφορούν και πρέπει να μπείτε σε ένα από αυτά. Ομως, υπάρχουν επίσης δύο sub-girls που τριγυρνούν εκεί πέρα. Οπότε ή θα αναγκαστείτε να κυριεύσετε τη μία, να σκοτώσετε την άλλη, να ξεφορτωθείτε την πρώτη, ρίχνοντάς τη στο κενό και να μπείτε ανενόχλητοι σε ένα ποντίκι ή θα μελετήσετε πώς κινούνται τα ποντίκια και θα τους την έχετε στημένη ώστε μόλις περάσει κάποιο, να το κυριεύσετε, προτού προλάβει να σας δει η sub-girl ή αν σας δει, να μη σας ρίξει αρκετές ώστε να σας σκοτώσει (τι έχω πάθει με τις μεγάλες προτάσεις;). Προσωπικά σας συστήνω την πρώτη λύση!

Ως ποντίκι δείτε το άνοιγμα του σωλήνα στον τοίχο και μπείτε μέσα. Περάστε προσεκτικά τους ανεμιστήρες που θα συναντήσετε και βγείτε μέσα στο κλουβί. Πατήστε το διακόπτη για να ανεβούν τα κάγκελα, πάρτε τη Layya και μπείτε στην πόρτα του κλουβιού. Θα βρεθείτε tet-a-tet με τον Pimp Daddy! Η πρώτη επιλογή είναι να πάρετε τη V.I.P. card και να επιστρέψετε όπως ήρθατε μέχρι την είσοδο του club, όπου ο γορίλας φυλάει την πόρτα, και η δεύτερη -και πολύ πιο απλή- είναι να κυριεύσετε τον Pimp Daddy και να πάτε στην κεντρική κονσόλα, ενεργοποιώντας το προσωπικό σας ασανσέρ που θα σας μεταφέρει απευθείας και χωρίς κόπο στην είσοδο του Club Kyd. Τώρα ο γορίλας, φυσικά, σας αφήνει να περάσετε! Το κακό είναι ότι αμέσως μετά θα συναντήσετε και δεύτερο γορίλα, ο οποίος αυτή τη φορά είναι ανένδοτος (είναι και μπούλης, ο άτιμος, και δεν χωράτε να περάσετε!). Επομένως, για να μπείτε, θα πρέπει να ακολουθήσετε την -περίφημη πλέον, από τις τόσες φορές που την έχετε χρησιμοποιήσει- τακτική "μέσω Λαμίας".

ΓΙΑΤΙ ΜΑΣ ΤΑΛΑΙΠΩΡΟΥΝ ΤΟΣΟ;

Κάνετε λίγο πίσω και στα αριστερά σας θα εντοπίσετε ένα άνοιγμα στο κιγκλίδωμα της γέφυρας, μέσα από το οποίο μπορεί να περάσει ο χαρακτήρας σας. Περάστε το και μετά πηδήξτε πάνω στο έμβολο που ανεβοκατεβαίνει. Στο αριστερό μέρος υπάρχει ένας τεχνικός. Πηδήξτε στην πλατφόρμα του και δαιμονίστε τον. Πατήστε επίσης το πράσινο κουμπί στη διπλανή κονσόλα. Επειτα βγείτε από αυτόν και πετάξτε μέχρι την απέναντι μεριά, όπου υπάρχει επίσης μία κονσόλα. Τώρα έχει ενέργεια, οπότε μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε. Κάνετέ το και αμέσως μετά πετάξτε γρήγορα μπροστά σας προς την πόρτα που μόλις άνοιξε, γιατί έχει χρονοδιακόπτη και σύντομα θα ξανακλείσει. Είναι ιδιαίτερα εύκολο να περάσετε εγκαίρως, αρκεί να μη χασομερήσετε.

Στα αριστερά σας θα δείτε μηχανήματα να ανεβοκατεβαίνουν. Πηδήξτε στο πρώτο, έπειτα στο δεύτερο και μετά στο τρίτο. Τώρα πρέπει να αναρριχηθείτε κατακόρυφα. Στο δεξί σας χέρι υπάρχουν πρεβάζια. Μόλις το μηχάνημα φτάνει στο ανώτατο σημείο του, θα πηδάτε σε αυτά. Θα περιμένετε να κατέβει ώστε να εμφανιστεί το αμέσως πιο πάνω (του οποίου αυτό θα είναι το κατώτατο σημείο) και θα ανεβαίνετε πάνω του κ.ο.κ.

Με αυτό τον τρόπο θα φτάσετε μέχρι την κορυφή, απ' όπου εύκολα θα μπορείτε να περάσετε πετώντας μέχρι τη διπλανή γέφυρα όπου παραμονεύει ένας Medium Cop με γυρισμένη την πλάτη, ευτυχώς. Δαιμονίστε τον, πυροβολήστε το τζάμι στο δωμάτιο κάτω δεξιά, κατεβάστε το όπλο και πηδήξτε μέσα. Στρίψτε στη γωνία και πυροβολήστε εξ επαφής τον Light Cop. Επειτα στραφείτε στην κονσόλα και χρησιμοποιήστε τη δύο φορές, ώστε να προκληθεί υπερφόρτωση. Σκοτώστε τον Medium Cop (κάνετέ τον να αυτοκτονήσει πηδώντας στο κενό), αλλά εσείς επιστρέψτε στο δωματιάκι. Πηγαίνετε εκεί όπου ήταν ο Light Cop, ανεβείτε τα κιβώτια, κοιτάξτε τη σίτα πάνω από το κεφάλι σας, καθίστε στο κέντρο εκεί όπου ανοίγουν τα δύο φύλλα και κάνετε ένα ελαφρύ πήδημα ώστε να ανοίξει. Επειτα πηδήξτε κανονικά, πιαστείτε από την άκρη και μπείτε μέσα από την τρύπα και θα βρεθείτε πάλι εκεί όπου ήταν ο Medium Cop!

Προχωρήστε ευθεία και, χρησιμοποιώντας τους ανεμιστήρες που θα σας ανεβάζουν ψηλά, πετάξτε μέχρι την πόρτα. Στο νέο δωμάτιο σας περιμένει μία νέα σειρά από ανεμιστήρες, μόνο που έχει προστεθεί και μια πινελιά. Μία ηλεκτρική εκκένωση ανεβαίνει περιοδικά ανάμεσα στον πρώτο και το δεύτερο. Είναι θανατηφόρα, γι' αυτό φροντίστε να την αποφύγετε. Στην άλλη άκρη του δωματίου θα δείτε ένα ασανσέρ να ανεβαίνει. Από την πλατφόρμα που καταλήξατε, πηδήξτε πάνω του και περιμένετε να ανέβει μέχρι επάνω, κοιτώντας παράλληλα αριστερά. Στο τέρμα θα εντοπίσετε ένα άνοιγμα στα κάγκελα, μέσα από το οποίο επιβάλλεται να πετάξετε.

Η πόρτα στα δεξιά θα ανοίξει αυτόματα, κι εσείς προχωρείτε στο εσωτερικό του διαδρόμου. Σύντομα θα συναντήσετε έναν εργάτη, ο οποίος πρέπει να είναι "λιώμα" από

την κούραση (ή αν δεν είναι, θα γίνει σύντομα, από την πόρτα που θα του 'ρθει στο κεφάλι!). Συνεχίστε ευθεία, προσπερνώντας με ιδιαίτερη άνεση της πόρτες που ανοιγοκλείνουν, ώσπου να φτάσετε σε μια κλειστή πόρτα. Κάνετε ένα save προτού την ανοίξετε. Ανοίξτε την, μην μπείτε μέσα, αλλά ανεβείτε σε μια μικρή, πλάγια προεξοχή στο αριστερό τμήμα της πόρτας και πετάξτε μέχρι να φτάσετε στο επίπεδο του "υπερυψωμένου" τεχνικού, τον οποίο και θα κυριεύσετε. Πρέπει όμως να γίνει γρήγορα, αλλιώς η πόρτα θα ξανακλείσει και θα σας εκτοπίσει από την προεξοχή. Με τον τεχνικό πηδήξτε κάτω και βάλτε το χέρι σας στο μηχάνημα ώστε να ανοίξει η πόρτα.

Αν δεν γινόταν όλη αυτή η φασαρία και βάζατε ως Bob το χέρι σας στο μηχάνημα (γιατί τον τεχνικό δεν θα μπορούσατε να τον φτάσετε εκεί ψηλά που βρίσκεται και η πόρτα δεν ξανανοίγει), θα κλείδωναν τα πάντα και θα άρχιζε το δωμάτιο να μικραίνει, σαν πρέσα, η οποία εν τέλει θα συνέθλιβε εσάς και τον τεχνικό, εκτός εάν μπαίνατε τάχιστα μέσα του και τον σέρνατε μέχρι την άλλη άκρη του δωματίου ώστε να βάλει αυτός το χέρι του. Τώρα όμως δεν χρειάζεται να γίνει τίποτε απ' όλα αυτά. Το ασανσέρ έρχεται. Αφήστε οποιοδήποτε όπλο στο ασανσέρ, μπείτε στην πόρτα, περάστε επιτυχώς τον scanner και μπείτε στο Club Kyd!

ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟ ΠΙΟ "ΙΝ" ΣΤΕΚΙ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Εδώ πρέπει να βρείτε μία Commander και μέσω αυτής να μπείτε στη στρατιωτική ζώνη. Καταρχήν, όμως, πρέπει να πάτε στο Bar 2, όπου μπεκροπίνουν οι εξέχουσες προσωπικότητες. Στη δεξιά κουρτίνα θα βρείτε ένα μπαρ. Πηγαίνετε πίσω από τους πάγκους και θα βρείτε μία ανοιχτή πόρτα που οδηγεί στο δωμάτιο υπηρεσίας. Εκεί ξεκουράζεται μία σερβιτόρα. Κυριεύστε την. Μη δοκιμάσετε να τη βάλετε να πλύνει τα πιάτα στον παρευρισκόμενο νεροχύτη. Αδικος κόπος, οι προγραμματιστές δεν έχουν προβλέψει κάνα τέτοιο easter egg [κρίμα, πάντως, θα περνούσε ενδιαφέρον φαλλοκρατικό μήνυμα! :)]. Επιστρέψτε στην αρχική θέση και μπείτε στο αριστερό bar, όπου στην αντίστοιχη ακριβώς θέση βρίσκεται η σκάλα για το Bar 2. Η σερβιτόρα έχει πρόσβαση σε αυτό, οπότε η πόρτα ανοίγει και κατευθύνεστε προς τα επάνω...

Στρίψτε αριστερά, μπείτε στη δεύτερη πόρτα στα δεξιά και στις τουαλέτες θα συναντήσετε μία χορεύτρια. Κυριεύστε την, γυρίστε πίσω, μπείτε αυτή τη φορά στην πρώτη πόρτα και περάστε την κουρτίνα που οδηγεί στην αίθουσα χορού (και μπορούν να περάσουν μόνο οι χορεύτριες). Τώρα αρχίζει ένα ενδιαφέρον παιχνίδι!

Ο Dj Kyd σας προκαλεί να χορέψετε στο ρυθμό της μουσικής. Ανυψώνεστε σε μία πλατφόρμα με βελάκια στις τέσσερις κατευθύνσεις του ορίζοντα, αρχίζει η μουσική κι εσείς καλείστε να πατάτε τα αντίστοιχα πλήκτρα από τα φωτιζόμενα βελάκια. Αν κάνετε ένα λάθος, πρέπει να ξαναρχίσετε από την αρχή. Α, και κάτι άλλο: όσο πιο επιτυχείς είστε τόσο περισσότερο δυσκολεύει η ακολουθία και μικραίνει ο χρόνος που έχετε περιθώριο για να πατήσετε τα πλήκτρα κατεύθυνσης. Μπορεί να μπερδευτείτε λίγο στην αρχή, αλλά άμα χαλαρώσετε, κοιτάζετε από μακριά τη δράση, σιγά σιγά θα αρχίσετε να υπακούτε ενστικτωδώς στις εντολές του Kyd και θα νικήσετε σε αυτή τη σχετικά εύκολη δοκιμασία. Η ανταμοιβή σας; Μία κάρτα VIP και είσοδος στη VIP Lounge.

Στο χώρο αυτό θα βρείτε αρκετές Commanders και Dominos. Βάλτε μία στο μάτι, παραφυλάξτε μέχρι να βρεθεί μια στιγμή που δεν θα κοιτάει κανείς και μπείτε μέσα της. Ακόμη κι αν σας εντοπίσει κάποιος, βέβαια, δεν έγινε και κανένα μεγάλο κακό, αφού κανείς στο Club Kyd δεν έχει όπλα. Οπως και να 'χει προχωρήστε μέχρι την πόρτα με τα διακριτικά MZ (Military Zone) και μπείτε στο ασανσέρ. Ενα μικρό cut-scene και φτάσατε.



Μόνο μία gun Commander μπορεί να χειριστεί τις turrets στην κεντρική πύλη, γι' αυτό μόλις δείτε μία, ορμήξτε κατευθείαν στο ψαχνό!!!

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΡΑΞΗ

Βγείτε από το ασανσέρ και στρίψτε δεξιά, γυρίστε ξανά δεξιά και κοιτάξτε κάτω. Μόλις δείτε έναν Medium Cop να περνάει, ετοιμαστείτε να τον δαιμονίσετε. Οταν σας γυρίσει την πλάτη κι αρχίσει να απομακρύνεται από τον τοίχο, βγείτε γρήγορα από το χαρακτήρα σας, κρατήστε πατημένο το space και σημαδέψτε την πλάτη του. Κατά πάσα πιθανότητα θα τον κυριεύσετε χωρίς να πάρει μυρουδιά ο άλλος Medium Cop.

Κατευθυνθείτε ευθεία και αριστερά, μέσα από την πόρτα, πάρτε αν θέλετε κάτι από τον weapon dispenser και βγείτε από την άλλη πόρτα. Μπροστά κι αριστερά, πολύ κοντά σας, θα δείτε έναν κυκλικό πυργίσκο. Στα αριστερά του υπάρχει μία κονσόλα που ενεργοποιεί το ασανσέρ του. Χρησιμοποιήστε την. Θα βγει μία gun Commander από μέσα. Με ήρεμα βήματα ελιχθείτε πίσω από την πλάτη της και κάνετε την αλλαγή. Ευτυχώς, οι υπόλοιποι αστυνομικοί παραείναι μακριά για



Ενεργοποιώντας το portal για τη Σελήνη.

να σας εντοπίσουν. Ξαναμπείτε, ως Gun Commander πια, στον πυργίσκο, πατήστε το κουμπί για να ανεβείτε πάνω και χρησιμοποιήστε τα όργανα ελέγχου, για να τεθεί υπό τον έλεγχό σας μία turret.

Μην μπείτε στον πειρασμό να πυροβολήσετε τους αστυνομικούς. Θα γίνει κι αυτό, αλλά όλα στην ώρα τους. Αντίθετα, στραφείτε δεξιά, σημαδέψτε την άλλη turret και όταν είστε έτοιμοι, αρχίστε να πυροβολείτε μανιωδώς. Φυσικά, θα καταστραφεί πρώτη η άλλη, αφήνοντάς σας ελεύθερο το πεδίο να προκαλέσετε όποια άλλη καταστροφή θέλετε, ανενόχλητοι. Λογικά τώρα οι αστυνομικοί θα έχουν καθίσει έξω από τον πυργίσκο σας, έτοιμοι να σας δολοφονήσουν αν κατέβετε. Εσείς χαιρετίστε τους με μερικές ρουκέτες και παρακολουθήστε τους να πέφτουν κάτω όλοι μαζί και να ξανασηκώνονται, να ξαναπέφτουν κάτω, αλλά να μη σηκώνονται! Τέλος, καταστρέψτε τα κιβώτια που μπλοκάρουν την κεντρική πύλη.

Βγείτε από τον πυργίσκο (με το κουμπί action), κατεβείτε κάτω και κατευθυνθείτε προς την πόρτα στην άλλη πλευρά. Περάστε την, ξεφορτωθείτε την Commander στον γκρεμό στα δεξιά και μπείτε στο δωμάτιο με τον επιστήμονα. Είναι περικυκλωμένος από κάγκελα, οπότε θα πρέπει να βρείτε κάποιον πιο πονηρό τρόπο για να μπείτε μέσα... Κυριεύστε ένα ποντίκι και μπείτε μέσα στις σωληνώσεις και στην πρώτη διασταύρωση κάνετε αριστερά.

ΤΡΟΦΗ ΓΙΑ ΤΑ ΘΗΡΙΑ

Μόλις δοκιμάσετε να βγείτε στο κλουβί του επιστήμονα, σας πιάνει το πουλί και προσπαθεί να σας μεταφέρει στη φωλιά του. Αυτό ήταν, μόλις χάσατε. Το αρπακτικό θα σας μεταφέρει στη φωλιά του και θα σας κατασπαράξει, ενώ εσείς είστε παγιδευμένοι στο σώμα του αρουραίου. Ο Bob πεθαίνει και το σχέδιο του Σατανά επικρατεί. Η Γη αφήνεται ανυπεράσπιστη στην καταστροφική μανία του...

Αστειεύομαι, φυσικά. Το πουλί σας αφήνει στη φωλιά του και φεύγει, αλλά εσείς πέφτετε κάτω, δίπλα στα πόδια ενός αστυνομικού. Μπορεί να μη γίνατε τροφή για τα θηρία, αλλά, μην ανησυχείτε, θα γίνετε σύντομα! Μη δοκιμάσετε να κυριεύσετε τον Medium Cop δίπλα σας. Χαμένος κόπος. Αντίθετα πέστε κάτω, πηγαίνετε πίσω από τον Light Cop και δαιμονίστε τον. Μόνο ο Scientist θα σας αντιληφθεί, αλλά φυσικά δεν χρειάζεται να τον φοβάστε. Ξανανεβείτε πάνω, στρίψτε αριστερά και ενεργοποιήστε τον κόκκινο διακόπτη που απελευθερώνει ένα Armored Behemoth. Μην κατεβείτε κάτω, αλλά προχωρήστε στο μπαλκόνι μέχρι να βρίσκεστε από πίσω του, πηδήξτε κάτω ώστε ο Light Cop που κουβαλάτε να σπάσει τα πόδια του, βγείτε από το σώμα του και μπείτε στο Behemoth.

Βγείτε έξω και περάστε όλους τους διαδρόμους και τα δωμάτια ώστε να φτάσετε ξανά στο χώρο με τις turrets. Καλύτερα στο αμέσως προηγούμενο δωμάτιο να κάνετε ένα save, διότι μόλις φτάσετε εκεί, θα παρατηρήσετε ότι σας περιμένει μία... επιτροπή υποδοχής με Masers κ.ά. Έχετε κατά νου ότι ενώ είστε μέσα στο τέρας, μόνο οι πράσινες ακτίνες των Masers μπορούν να σας σκοτώσουν. Οπότε, καταρχήν, αγνοήστε τους υπόλοιπους αστυνομικούς. Δεύτερον, επειδή το Behemoth δεν έχει πλάγιο strafing, θα αρκεστείτε σε πλαγιαστά πηδήματα! Δεν δίνουν τόσο εύκολη στόχευση, αλλά δεν υπάρχει και άλλος τρόπος για να αποφύγετε τα Masers. Επομένως, μόλις μπείτε, αρχίστε να πυροβολείτε σαν τρελοί και να πηδάτε διαρκώς δεξιά αριστερά σαν μαϊμού που το 'σκασε από το τσίρκο (επειδή το Behemoth είναι πολύ πιο ογκώδες, το θέαμα είναι ακόμη πιο διασκεδαστικό!). Δεν θα χρειαστούν πάνω από δύο βολές με Masers για να σας βάλουν κάτω, γι' αυτό να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί. Προσωπικά κατάφερα να το περάσω με την πρώτη φορά, χωρίς να χρειαστεί να ξαναπροσπαθήσω, αλλά ακόμη κι αν συναντήσετε δυσκολία, υπάρχει το load. Τέλος, αφού ξεμπερδέψετε με όλους, κοιτάξτε το health του Behemoth. Αν έχετε φάει μία βολή, θα έχει πέσει κάτω από το 50. Επειδή, όμως, στο επόμενο δωμάτιο θα χρειαστείτε ένα -κατά το δυνατόν- υγιές Behemoth, σας συστήνω για οποιαδήποτε τιμή της health κάτω του 90 να πάτε να πάρετε ένα άλλο από την αποθήκη. Το δρόμο τον ξέρετε...

Με ολοκαίνουριο Behemoth πηγαίνετε στην κεντρική πύλη και κάνετε ένα save προτού την ανοίξετε. Μέσα θα βρείτε ένα άλλο Behemoth και έναν αστυνομικό με Maser. Αν δοκιμάσετε να κάνετε ένα-δυο βήματα ακόμη, θα ανοίξουν πυρ, οπότε κάνετε το πρώτος εσείς! Μπείτε σε sniper, σημαδέψτε πρώτα το κεφάλι του άλλου Behemoth



Spirit attack: Το μόνο σας όπλο ενάντια στο Σατανά. Καμιά δεκαριά εύστοχες βολές αρκούν για να τον στείλετε πίσω στην Κόλαση.

και αρχίστε να πυροβολείτε. Επειτα από περίπου δύο δευτερόλεπτα θα σας ρίξει ο αστυνομικός με το Maser, οπότε να είστε έτοιμοι για πλάγιο πήδημα στα δεξιά. Πολύ σύντομα το αντίπαλο Behemoth θα πέσει. Στραφείτε και στον αστυνομικό - 3-4 σφαίρες θέλει κι αυτός για να ηρεμήσει μια και καλή.

Περάστε την πόρτα, βγείτε από το Behemoth και μπείτε γρήγορα σε έναν επιστήμονα, ενεργοποιήστε τον τηλεμεταφορέα και πηδήξτε μέσα. Θα μεταφερθείτε στη Σελήνη. Εκεί θα πρέπει να διαβάσετε τα logs των επιστημόνων. Αφού διαβάσετε τα τρία πρώτα, θα ανοίξει η πόρτα του κλειδωμένου εργαστηρίου. Διαβάστε και το τέταρτο και θα ανοίξει η πόρτα με την πεντάλφα. Εκεί μέσα είναι ο τηλεμεταφορέας που θα σας πάει μέχρι τα λημέρια του διαβόλου... Πάρτε μια βαθιά ανάσα και μπείτε μέσα!

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΣ ΜΕ ΤΟΝ ΣΑΤΑΝΑ

Βρίσκεστε πάνω σε έναν στύλο, περιτριγυρισμένος από λάβα και με μερικούς ακόμη στύλους να είναι το μόνο εμπόδιο ανάμεσα σε εσάς και τον Σατανά. Ηρθε η ώρα για την τελική μάχη. Είστε έτοιμοι να τη δώσετε; Μόνο να είστε σίγουροι πως είναι ΠΟΛΥ δύσκολη...

Πηδώντας από στύλο σε στύλο θα προσγειωθείτε τελικά στη βάση του Σατανά. Πρόκειται για ένα κυκλικό νησί, όπου στο κέντρο υπάρχει ένας γυάλινος θόλος με τον Σατανά μέσα. Στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα υπάρχουν ψηλές βαλβίδες που προμηθεύουν τον Σατανά με το απαραίτητο γι' αυτόν αίμα, ενώ ανάμεσά τους υπάρχουν πύλες από τις οποίες βγαίνουν μηχανικοί και αστυνομικοί. Καταλαβαίνετε, φυσικά, ότι πρώτο μέλημά σας είναι να κόψετε αυτή την παροχή για να τον αποδυναμώσετε!

Σε αυτήν την προσπάθειά σας δεν θα είστε μόνος. Υπάρχουν και ορισμένα άλλα φτερωτά πλασματάκια, πανομοιότυπα με τον Bob αλλά σε κόκκινη απόχρωση, που θα σας κάνουν τη ζωή δύσκολη, και πολύ μάλιστα! Βλέπετε έχουν κι αυτά την ικανότητα να δαιμονίζουν και σκοπεύουν να την εκμεταλλευτούν στο έπακρο. Το ένα συνήθως παίρνει έναν αστυνομικό και αρχίζει να σας κυνηγάει όπου κι αν πάτε, πυροβολώντας παράλληλα, ενώ το άλλο παίρνει έναν μηχανικό και ξανανοίγει όσες βαλβίδες προσπαθήσατε εσείς να κλείσετε!

Σημαντικός βοηθός στην αποστολή σας αυτή είναι τρεις γαλάζιοι τηλεμεταφορείς που βρίσκονται κοντά στις πύλες και μπορούν να σας μεταφέρουν (μόνο ως Bob) από τον ένα στον άλλο. Είναι κι αυτός ένας τρόπος να ξεφεύγετε εύκολα, σε περίπτωση που σας έχει πλησιάσει επικίνδυνα ένας αντίπαλος αστυνομικός ή ο ίδιος ο Σατανάς αργότερα...

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ ΚΑΝΟΥΜΕ;

Μόλις προσγειωθείτε στο νησί, ο Σατανάς θα σας πει δυο ενθαρρυντικά λογάκια. Αμέσως μόλις ξαναπάρετε τον έλεγχο κάνετε save. Αυτό το save, υπό φυσιολογικές συνθήκες και χωρίς τον παρόντα οδηγό στρατηγικής, θα αναγκαζόσαστε να το χρησιμοποιήσετε καμιά 50ριά φορές, αν πρώτα δεν είχατε σπάσει την οθόνη ή το πληκτρολόγιο. Τελικά, όσο δύσκολη κι αν φαίνεται η μάχη, καταντάει γελοία αν κάνετε ένα πολύ απλό πραγματάκι που θα σας περιγράψω αμέσως τώρα.

Με τον Bob τρέξτε κατευθείαν αριστερά, στην πύλη με τους δύο τεχνικούς και τον ένα αστυνομικό. Φυσικά, θα προτιμήσετε τον αστυνομικό! Λογικά οι δύο μικροί δαίμονες θα καταλάβουν τους άλλους δύο τεχνικούς. Σκοτώστε τους και


Από τον τερματισμό...

τους δύο και ρίξτε μια-δυο βολές ακόμη με το όπλο εναντίον τους, ώστε να νευριάσουν και να σας πάρουν στο κυνηγι. Πηγαίνετε μέχρι την άκρη του νησιού, εκεί δίπλα, και πηδήξτε στη λάβα, βγαίνοντας στον αέρα από τον αστυνομικό και χτυπώντας τα φτερά σας στο κενό όσο γίνεται περισσότερο, ώστε να μείνετε κατά το δυνατόν μεγαλύτερο χρονικό διάστημα στο κενό, χωρίς όμως να πέσετε και στη λάβα. Επιστρέψτε στο νησί· κατά πάσα πιθανότητα οι δύο δαίμονες πήδηξαν στη λάβα και σκοτώθηκαν! Αν δεν έγινε κάτι τέτοιο, ξαναδοκιμάστε από την αρχή μέχρι να το πετύχετε.

Πλέον μπορείτε να δράσετε ανενόχλητος. Ο Σατανάς κάθε λίγο θα εκτοξεύει ένα δαχτυλίδι φωτιάς, το οποίο μπορείτε να αποφύγετε είτε πηγαίνοντας πίσω από τις αντλίες στο ύψωμα είτε μένοντας ως Bob μέσα στους γαλάζιους τηλεμεταφορείς. Μη δοκιμάσετε να πηδήξετε από πάνω του. Κατά 90% δεν θα τα καταφέρετε...

Κυριεύστε έναν τεχνικό και κλείστε τις 4 αντλίες. Ο Σατανάς θα θυμώσει τρομερά, θα βγει από το θόλο του και θα σας πάρει στο κυνηγι! Ο μόνος τρόπος να τον σκοτώσετε είναι αυτός που μάθατε από τις σημειώσεις των επιστημόνων στη σεληνιακή βάση. Πρέπει να στραφείτε προς αυτόν και να κάνετε depossess οποιονδήποτε χαρακτήρα, κάτι που θα απελευθερώσει μία λευκή ακτίνα που θα τον χτυπήσει. Πάνω αριστερά υπάρχει ένας κόκκινος κύκλος που δείχνει πόση δύναμη του έχει απομείνει. Τέλος, θα παρατηρήσετε ότι μεγαλύτερη ζημιά του κάνουν οι ακτίνες όταν ρίχνονται από μέση απόσταση.

Αυτό που θα κάνετε λοιπόν είναι το εξής: Πηγαίνετε δίπλα σε έναν τηλεμεταφορέα, στρέφεστε προς το Σατανά, κάνετε depossess και μπαίνετε μέσα στον τηλεμεταφορέα. Αν εκεί που θα βρεθεί υπάρχουν στη διπλανή πύλη χαρακτήρες και ο Σατανάς δεν είναι πολύ κοντά, μπαίνετε μέσα σε έναν από αυτούς και ακολουθείτε την ίδια διαδικασία (κυριεύω, στοχεύω, βγαίνω, τηλεμεταφέρομαι). Αλλιώς περιμένετε 1-2 δευτερόλεπτα και θα τηλεμεταφερθείτε αλλού.

Δεν θα χρειαστεί πολλές βολές για να υποκύψει. Οταν γίνει αυτό, θα παρακολουθήσει ένα cut-scene με το νησί να διαλύεται, τον Σατανά να επιστρέφει στην Κόλαση και τον Bob να καταλήγει εγκαταλελειμμένος στην επιφάνεια της Σελήνης. Ακολουθούν τα credits.

Συγχαρητήρια, μόλις τερματίσατε το Messiah!

PC

Θέλω να γράψω κάτι για την καταστροφή των νησιών στο αρχιπέλαγος Γκαλαπάγκος. Οι Αμερικανοί κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου δημιούργησαν μία ναυτική βάση σχεδόν στο κέντρο των νησιών. Οταν μετά τον πόλεμο αποχώρησαν από την περιοχή αυτή, η βάση τους μετατράπηκε σε βάση ανεφοδιασμού για τις ανάγκες των νησιών σε πετρέλαιο. Αντί, όμως, να φροντίσουν να τη μεταφέρουν σε ένα νησί στο άκρο του συμπλέγματος, συνέχισαν να τη λειτουργούν, καθιστώντας την στην πράξη μία ωρολογιακή βόμβα. Ετσι το κακό συνέβη. Προσάραξε ένα σκάφος ανεφοδιασμού και, δυστυχώς, η μόλυνση "χτύπησε" στο κέντρο του μοναδικού αυτού συμπλέγματος. Δεν είναι κρίμα για οικονομικούς λόγους να καταστρέφουμε σιγά σιγά ό,τι πολύτιμο έχει απομείνει πάνω σε αυτόν τον πλανήτη;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Και περνάμε αμέσως στα γράμματά σας.

RIDDLE OF THE SPHINX

Η δικηγόρος ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΟΥΚΗ σημειώνει ότι όποιος έχει αρκετή υπομονή και μπορεί ν' ακούσει τις κασέτες μέχρι τέλους, θα ακούσει μία μετάφραση του περίφημου πάπυρου! Μία από τις κασέτες αυτές περιέχει, ύστερα από ένα πολύ μεγάλο κενό, την ακριβή μετάφραση του περίφημου πάπυρου. Δεν θυμάται ποια κασέτα είναι ακριβώς, αλλά δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε.



RIDDLE OF THE SPHINX

Ο ΠΑΥΛΟΣ ΤΣΙΟΥΝΤΟΣ από τη Θεσσαλονίκη γράφει τα εξής:

"Αντρέα, τι κάνεις; Πιστεύω να περνάς καλά. Είμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες του περιοδικού. Συγκεκριμένα το αγοράζω από το 1991. Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, αν σκεφθείς ότι μπορούσα εδώ και τόσα χρόνια. Είμαι ένας από τους πολλούς θαυμαστές σου, διότι είμαι και εγώ adventurάς και σε έχω παραδεχτεί σε όλα τα reviews που έχεις κάνει. Από το 1991 έως και σήμερα έχω αγοράσει όσα παιχνίδια (φυσικά adventures όπως και RPGs) έχεις προτείνει. Ηθελα επίσης να αναφερθώ και στα hints που δίνεις μέσω των reviews σου. Για παράδειγμα, θα αναφερθώ σε ένα σχετικά παλιό παιχνίδι, το Rama, για το οποίο ανέφερες ότι για το γρίφο των εξωγήινων γλωσσών υπήρχε μία 'εσωτερική λογική', η οποία με βοήθησε πολύ. Θα ήθελα επίσης να αναφέρω ένα περιστατικό που μου συνέβη με το Myst Masterpiece Edition. Επειδή είχα παίξει το αρχικό Myst, πήρα τη Masterpiece Edition χωρίς να διαβάσω το review σου, αφού το περιοδικό έβγαινε τον επόμενο μήνα. Αρχισα το παιχνίδι και έφθασα στο γρίφο μέσα στο διαστημόπλοιο. Δεν μπορούσα να τον λύσω με καμία δύναμη, ενώ ήξερα τη λύση του. Ετσι, αναγκάστηκα να ζητήσω τη βοήθεια του αδερφού μου για να το περάσω. Φαντάζεσαι, τώρα, τι αισθάνθηκα όταν είδα το review σου; Κάτι σε deja vu στυλ.

Αρκετά όμως με αυτά. Αυτό που ήθελα να σε ρωτήσω είναι για το Riddle of the Sphinx (παρεμπιπτόντως φοβερό παιχνίδι). Οταν παίρνεις το remote control ρομποτάκι και το χρησιμοποιείς για να πας στην κλειστή πόρτα, εκεί πρέπει να βάλεις έναν τετραψήφιο αριθμό, ο οποίος είναι τα 4 τελευταία ψηφία της κάρτας του Geofrey συν την ημερομηνία της ολοκλήρωσης της σκαλωσιάς. Οταν πάω να βάλω τον κωδικό μετά το δεύτερο ψηφίο, το τρίτο είναι ίδιο με το δεύτερο. Δηλαδή, αν για παράδειγμα βάλω τον αριθμό 2345, όταν γράψω το 23, αντί για το 4 μετά εμφανίζεται πάλι το 3. Μήπως είναι bug του παιχνιδιού; Το έχεις παρατηρήσει εσύ;"

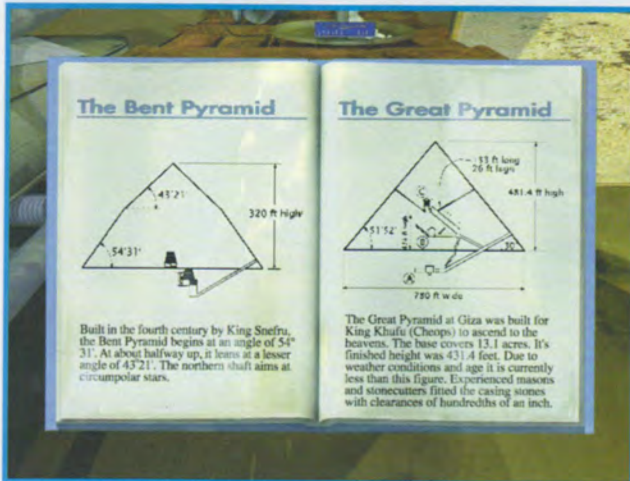
Φίλε Παύλο, δεν παρατήρησα αυτό που γράφεις γιατί απλώς δεν το δοκίμασα. Μπορεί και να είναι bug, δεν ξέρω. Ο λόγος που δεν το δοκίμασα είναι ότι ο κωδικός που πρέπει να βάλεις δεν είναι αυτός που νομίζεις. Οπως σου λέει ο Gil στο γράμμα του, ο κωδικός βγαίνει από την ημερομηνία του ανεβάσματος της σκαλωσιάς μαζί με τα 4 τελευταία νούμερα από την Campus ID κάρτα του. Αυτό όμως δεν μας δίνει 2345 όπως γράφεις, αλλά 1551 (0217+1334=1551).

Ο φοιτητής ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΟΥΤΣΟΣ αναφέρει για τον πρόλογο που έγραψα στο παιχνίδι τα εξής:

"Αγαπητέ κ. Τσουρινάκη,

Γράφω με αφορμή το review σας του παιχνιδιού Riddle of the Sphinx, αλλά όχι για το ίδιο το παιχνίδι, αλλά για μία αναφορά που κάνατε για ένα σχετικό ντοκιμαντέρ. Νομίζω ότι το ντοκιμαντέρ αυτό το έχω παρακολουθήσει στην ΕΤ3 εντελώς τυχαία και μάλιστα είχα μείνει άναυδος, διότι ήταν το μόνο που είχε κάποια επιστημονική βάση - εντυπωσιάστηκα ειδικά από το γεγονός ότι δεν μιλούσε για εξωγήινους αλλά είχε κάποια σοβαρότητα. Από εσάς ζητώ μόνο εάν θυμάστε τα ονόματα των ανθρώπων που έδωσαν τη διάλεξη στο ντοκιμαντέρ ή τα ονόματα των βιβλίων που έχουν γράψει ή αν γνωρίζετε κάποιον που ξέρει περί του θέματος... Μου έχει κινήσει αρκετά την περιέργεια το όλο θέμα των πυραμίδων και προσπαθώ να βρω σχετικό υλικό, αλλά μόνο επιστημονικό..."

Στο ίδιο θέμα ο ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΚΟΥΡΟΥΜΠΛΑΚΗΣ γράφει τα εξής:



RIDDLE OF THE SPHINX



"Γεια σου Ανδρέα,

Διάβασα το άρθρο σου για το Riddle of the Sphinx και θέλω να σταθώ σε ένα σημείο στον πρόλογο που κάνεις. Ο μεγάλος πολιτισμός που ανθούσε το 10500 π.Χ. ήταν ο ελληνικός, όπως ισχυρίζεται και αποδεικνύει επιστημονικά ο Αμερικανός αιγυπτιολόγος Karl Brighton στο βιβλίο του 'Αιγυπτιακές Πυραμίδες Ελλήνων Εργον' το οποίο κυκλοφόρησε πρόσφατα. Το συγκεκριμένο βιβλίο το συνιστώ ανεπιφύλακτα εάν επιθυμείς να μάθεις ίσως την πιο σοβαρή, κατά την άποψή μου, έρευνα για την προέλευση της Μεγάλης Πυραμίδας, της Σφίγγας και των αιγυπτιακών πυραμίδων γενικότερα."

Δεν γνωρίζω κάτι ιδιαίτερο για το θέμα αυτό, απλώς παραθέτω τα δύο προαναφερόμενα γράμματα για όποιον ενδιαφέρεται. Αυτό που όμως ξέρω είναι ότι από κάποια διαβολική σύμπτωση, η ΕΤ 3 έδειξε πάλι ένα ντοκιμαντέρ σχετικά με το θέμα αυτό, αν δεν κάνω λάθος το Σάββατο 11 Φεβρουαρίου, τελείως απροειδοποίητα. Απ' όσα μπόρεσα να καταλάβω, ήταν το πρώτο μέρος του ντοκιμαντέρ του οποίου το δεύτερο μέρος είχα δει παλαιότερα, και αφορούσε σε παρατηρήσεις πάνω στη συσχέτιση των πολιτισμών του Τιχουανάκο, των Μάγιας και της Πυραμίδας του Χέοπα και της Σφίγγας. Αν μας ενημέρωναν τουλάχιστον για τις προβολές αυτές και τις βλέπαμε ολοκληρωμένα, θα είχαμε μία συνολική άποψη για το θέμα. Πάντως, το ντοκιμαντέρ που είδα πριν από λίγες μέρες επιβεβαιώνει όλα όσα έγραψα στο άρθρο μου. Το αν αυτά αληθεύουν ή όχι είναι άλλη ιστορία.

DRACULA 2

Ο ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΑΡΑΪΝΔΡΟΣ ρωτά το εξής:

"Στο Dracula 2, στο νεκροταφείο, ψάχνεις να εντοπίσεις τα 3 gargoyles που πρέπει να καταστρέψεις. Πού ακριβώς βρίσκονται αυτά;"

Δεν θυμάμαι πού ακριβώς είναι και τα τρία, αυτό όμως που θυμάμαι καλά είναι ότι τα δύο βρίσκονται σίγουρα στον περιφερειακό διάδρομο του νεκροταφείου. Πρέπει να φοράς τα γυαλιά του Hopkins για να εντοπίσεις τα τρία gargoyles. Το gargoyle που με είχε δυσκολέψει πάρα πολύ είναι αυτό που βρίσκεται ψηλά σε μία γωνία που κάνει ο εξωτερικός τοίχος. Αν θυμάμαι καλά, για να το βρεις πρέπει, αφού σταθείς με την πλάτη στην εξώπορτα του νεκροταφείου, να στρίψεις αριστερά και θα το βρεις ψηλά στην πρώτη γωνία που συναντάς. Τα άλλα δύο δεν είναι πολύ δύσκολο να τα εντοπίσεις, απλώς δεν θυμάμαι αν και τα τρία είναι στον περιφερειακό διάδρομο ή όχι.

Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ γράφει τα εξής:

"Σε παρακαλώ, στείλε μου όταν μπορέσεις τον κωδικό που απαιτείται να βάλω στην πόρτα μπαίνοντας στο κάστρο του DRACULA: THE LAST SANCTUARY (ξέρεις, το τοπίο που παρουσιάζεται όταν βάλεις και το δεύτερο CD του παιχνιδιού). Ξέρω ότι η λύση του γρίφου βρίσκεται στο κόκκινο βιβλίο, αλλά δεν κατάφερα να βγάλω κάποια άκρη από την αλληλουχία των γραμμάτων και των αριθμών. Ευχαριστώ εκ των προτέρων."

Αν έχω καταλάβει καλά, πρέπει να βρίσκεσαι μπροστά σε πόρτα κλειδωμένη με ακόμη ένα vampire lock. Για να την ανοίξεις, πρέπει να προσέξεις το σχήμα που έχει το half-moon symbol στο κάτω μέρος της κλειδαριάς. Τώρα στο inventory σου άνοιξε το κόκκινο σημειωματάριο του Dracula και χρησιμοποίησε τα γυαλιά του Hopkins. Στη σελίδα που περιέχει τους "αστερισμούς", ψάξε για το half-moon που αντιπροσωπεύει το γράμμα G. Το γράμμα G δίνει τους κωδικούς 9462.

Τώρα, βάλε στο πάνω αριστερά το 9, στο πάνω δεξιά το 4, στο κάτω αριστερά το 6 και στο κάτω δεξιά το 2.

Ο ΣΤΑΜΑΤΗΣ (PACMAN2000) γράφει τα εξής:

"Είμαι φανατικός αναγνώστης του 'PC MASTER' γι' αυτό, αν και δεν γνωρίζω προσωπικά ού-



DRACULA 2





DRACULA 2

τε εσάς ούτε κανέναν άλλο συντάκτη του αγαπημένου μας περιοδικού, παίρνω το θάρρος να σας ζητήσω μια πολύ μεγάλη χάρη. Τον τελευταίο καιρό παίζω το πολύ καλό παιχνίδι Dracula 2 παράλληλα με το καταπληκτικό The Longest Journey. Το πρώτο τμήμα (CD 1) του Dracula 2 κατάφερα να το περάσω χωρίς δυσκολία. Ομως, από την αρχή του δεύτερου CD άρχισα να αντιμετωπίζω δυσκολίες, γι' αυτό και ζητώ την πολύτιμη βοήθειά σας. Σας περιγράφω το ακριβές σημείο το οποίο με έχει δυσκολέψει: Ο Δράκουλα με έχει φυλακίσει στο ορυχείο. Εχω βρει τον δυναμίτη και το σύρμα (καρούλι) και δεν ξέρω πώς να προχωρήσω. Εχω δύο επιλογές: ή να βάλω κάποιον συνδυασμό στην πόρτα ή να κάνω κάποια ενέργεια πάνω στην πέτρα. Εχω βρεθεί σε αδιέξοδο. Πείτε μου τι να κάνω!"

Πρώτα πρέπει να πάρεις τα crowbar και spade από ένα κουτί δίπλα από το στόμα του Dragon. Τώρα αν κατέβεις κάτω, χρησιμοποιώντας το crowbar, σπρώχνεις έναν βράχο (κοντά στην ξύλινη σκαλωσιά) και παίρνεις τον εκπυρσοκροτητή. Πάνω από τα βράχια παίρνεις τα hammer και chisel. Τώρα πάλι κάτω στο τραπέζι κάνεις κλικ στο συρτάρι και το ανοίγεις με τα hammer και chisel. Παίρνεις το reel of cable. Πάλι με τα hammer και chisel καταστρέφεις το πίσω μέρος του συρταριού και παίρνεις ένα small key. Πηγαίνεις στο κουτί που είναι πίσω από το τραπέζι και με το κλειδί το ανοίγεις και παίρνεις τον δυναμίτη. Τώρα πας πίσω στο dragon's mouth.

Τοποθετείς το cable μέσα στο dragon's mouth. Πηγαίνεις προς τα πίσω μέχρι να ξεδιπλώσεις όλο το σύρμα. Ενώνεις τον εκπυρσοκροτητή στην άκρη του σύρματος και ανατινάζεις το dragon's mouth. Παίρνεις το jewel που πέφτει στο έδαφος. Τώρα πήγαινε στην άλλη άκρη του διαδρόμου και θα βρεθείς στις φυλακές του Dracula.



DRACULA 2

BALDUR'S GATE 2

Ο φίλος ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ μου έστειλε ένα μεγάλο γράμμα σχετικά με το παιχνίδι και τις τακτικές που κάποιος μπορεί να ακολουθήσει για να πολεμήσει τους περίφημους δράκους. Δημοσιεύω το μεγαλύτερο μέρος του, άνευ σχολίων, γιατί έχει ενδιαφέρον:

"Αγαπητέ Αντρέα,

Ηρθε, επιτέλους, η ώρα να σου γράψω αυτό το e-mail σχετικά με το Baldur's Gate II τόσο για να σχολιάσω ορισμένα από τα γραφόμενά σου στο περιοδικό σχετικά με 'δύσκολες μάχες' όσο και για να σου γνωστοποιήσω τα δικά μου 'ευρήματα' και τακτικές στο παιχνίδι. Εχουμε και *λέμε, λοιπόν:*

Σχετικά με τα γραφόμενά σου στο τεύχος 133 για τις μάχες εναντίον δράκων, έχω να κάνω τα εξής σχόλια: Το Harm spell όντως θα βλάψει το δράκο, αλλά με το που θα σε αντιληφθεί, θα αρχίσει να σε χτυπάει με το breath weapon του καθώς και με το wing buffet. Ως εκ τούτου, η τακτική αυτή έχει ελάχιστες πιθανότητες επιτυχίας (δοκιμασμένο).

Η τακτική με τα cloudkills (σε wands ή κανονικά spells) είναι η καλύτερη και η πιο ανώδυνη για να σκοτώσεις δράκους. Απλώς χρειάζεται να κάνεις τα cloudkills απανωτά, όπως πολύ σωστά γράφεις, για να μην προλάβει να κάνει heal ο δράκος. Δυστυχώς, με το που θα δει ο δράκος τους spellcasters, θα τους 'καθαρίσει' με το breath (γενικότερα ακολουθεί την τακτική breath για μάγους γιατί έτσι, έστω και αν έχουν resistance to fire, τους κόβει το spell). Ετσι, μάλλον και αυτή η τακτική είναι ατυχής.

Ο δράκος θα επιτεθεί μεν στα Wizard's eyes, αλλά τα spells δεν θα του κάνουν τίποτα και ακόμα και 3-4 lower resist να έχεις, δύσκολα θα του κάνεις σημαντικό damage με spells. Επίσης, όσον αφορά στην επίθεση με τόξα, το Tasheron's Short Bow +3 που χρησιμοποίησα του έκανε ελάχιστο damage.

Τα cloudkills θα τον έχουν φτάσει στα Badly Injured ή Near Death, αλλά τα magic missiles δεν πρόκειται να του κάνουν ού-

τε γρατσουνιά (δοκιμασμένο). Δεν ξέρω αν δοκίμασες την τακτική αυτή, εγώ πάντως όταν έβαζα την Jaheira να του κάνει το Insect Plague, δεν το έπιανε. Ούτως ή άλλως, 6 στις 10, σου το κόβει το spell. Ενδιαφέρουσα τακτική, θα έπρεπε όμως να επισημάνεις ότι ο Firkaag έχει -3 AC και THAC0 5, αν δεν κάνω λάθος (στοιχεία από το official BG2 guide της Bioware - μετάφραση Anubis). Οι fighters στην αρχή θα του κάνουν κάποιο damage, αλλά μετά το wing buffet και damage θα τους κάνει και θα τους πετάξει μακριά (για να μην αναφέρω ότι θα πρέπει να έχουν ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ > 60 Fire Resistance για να έχουν την ελάχιστη ελπίδα να αντέξουν το breath). Άλλη μία τακτική με την οποία δεν μπόρεσα να καταφέρω τίποτα.

Αν πιάσει το feeblemind, τότε ναι, κάτι κάνεις. Αν δεν πιάσει, όμως, άσ' το καλύτερα (μετά από δοκιμές, έπιασε 1 στις 6, αλλά ο δράκος αντέδρασε με breath και καθάρισε τον main char).

Αυτά είναι αηδίες (ότι δηλαδή τον νικάς έτσι όπως λες). Εγώ όταν τον αντιμετώπισα, είχα -7 AC με full dragon slaying equipment και πάλι με χτύπαγε άνετα με roll από 8 και άνω (και έκοβε 30άρες), ενώ εγώ ήθελα τουλάχιστον 20 για να κάνω hit.

Δεν δοκίμασα την τακτική αυτή γιατί δεν είχα παρόμοια ομάδα, πλην όμως πες μου, σε παρακαλώ, πώς θα κάνεις τους A και B fighters να έχουν σχεδόν 100% resistance from spells (εκτός από protection from magic scroll εννοείται). Αυτή είναι η δεύτερη πιο έξυπνη τακτική για να σκοτώσεις το δράκο, χωρίς παρατράγουδα για την ομάδα σου.

Να σημειωθεί ότι τα εν λόγω συμπεράσματα τα έβγαλα αντιμετωπίζοντας τους Red και Shadow Dragon, 3 ώρες τον καθένα, ώστε να δοκιμάσω όλες τις παραπάνω τακτικές σε δυσκολία Core Rules και με τους NPCs Minsk, Jaheira, Anomen, Keldorn, Aerie και τον main char μου, έναν thief με tasherons short bow +3, -1 ac, resistance και ένα κάρο μαγικά όπλα.

Δες όμως και μία άλλη τακτική για τους δράκους (και όχι μόνο): Αφού πας στον Firkaag, βάλε έναν χαρακτήρα να του μιλήσει, αλλά προτού φθάσει κοντά του, κάνε pause και απομάκρυνέ τον. Βάλε τους fighters σου με τα μαγικά σπαθιά και τα ειδικά αντικείμενα για δράκους να κάνουν attack στο δράκο. Κάνε unpause, περίμενε 4-5 sec, κάνε pause. Ξαναμίλα στο δράκο αλλά πάλι πριν να ενεργοποιηθεί ο διάλογος, κάνε pause και μετακίνησε μακριά το χαρακτήρα σου. Κάνε unpause, περίμενε 4-5 sec, κάνε pause και επανάλαβε την τακτική αυτή μέχρι να πεθάνει ο δράκος (γιατί εν τω μεταξύ θα τον χτυπάνε ΑΝΕΝΟΧΛΗΤΟΙ οι fighters). Αυτή η τακτική (γνωστή και ως fake talk) πιάνει γενικά σε όλες τις μάχες όπου ο εχθρός έχει γύρω του το μπλε πλαίσιο διαλόγου (εξαιρείται η μάχη με το Demi Lich). Δεν ξέρω αν πρόκειται για bug, πάντως, είναι άκρως αποτελεσματική.

Αν τώρα επιμένεις σώνει και καλά να βγάλεις το δράκο με 'νόμιμο' τρόπο, απλώς δώσε όλα τα dragon slaying equipment σε έναν character, κάνε του cast το haste, δώσ' του να πιει ένα giant strength potion (του κατεβάζει το THAC0) και κάνε του και ένα protection from spells και βουρ για το δράκο. Όσο ο δράκος θα είναι απασχολημένος, κάνε του ένα breach ή pierce magic ή secret word και αν πιάσει, θα τον σκοτώσεις σιγά σιγά, καθώς το protection from spells κάνει το χαρακτήρα σου ΤΕΛΕΙΩΣ ΑΠΡΟΣΒΛΗΤΟ στα spells. Ειδικά αν του έχεις βάλει και μαγικά items που δίνουν resistance ή immunity στο breath weapon, έχεις τελειώσει. Σε κάθε περίπτωση δεν βλάπτει να τον εφοδιάσεις και με ΠΟΛΛΑ greater healing potions. Όπως προείπα, σε μια τέτοια αναμέτρηση το πρόβλημα είναι το AC του δράκου και το χαμηλό THAC0 του, που του επιτρέπει να σου κάνει μεγάλο damage χωρίς να μπορείς να κάνεις και πολλά για να αντιδράσεις (βλέπεις τα summons και τα elementals τα σκοτώνει σε ελάχιστα δευτερόλεπτα, ενώ ελλοχεύει και ο κίνδυνος να τα κάνει charm και να στραφούν εναντίον της ίδιας της ομάδας σου).

Ας πάμε όμως σε άλλα ενδιαφέροντα θέματα:



BALDUR'S GATE 2



Golems

Clay Golems: Θέλουν blunt weapons, όπως Clubs, Maces, Morningstars, Fists και Staves.

Stone Golems: Θέλουν piercing weapons (κατά προτίμηση +2).

Iron Golems: +2 όπλα και άνω.

Adamantite Golems: +3 όπλα και άνω.

Μία καλή τακτική για τα Iron και Adamantite golems είναι να τα κολλήσετε σε μία στενή πόρτα. Δεν θα μπορέσουν να περάσουν και χτυπώντας τα με το tasherons bow, τα διαλύετε χωρίς να κινδυνέψετε στο παραμικρό.

Liches

Υπάρχουν αρκετά liches στο παιχνίδι (έχω μετρήσει τουλάχιστον 6) και έχουν την κακή συνήθεια να σας περιλούζουν με spells, όπως τα Time Stop, Finger of Death, Wail of the Banshee, Gate (Pit Fiend), Summon Efreeti, Symbol Fear, Death και Meteor Storm. Η melee attack μερικών μπορεί να κάνει hold person, αλλά γενικά χωρίς τα spells τους είναι εύκολοι αντίπαλοι. Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε τη fake talk μέ-

θοδο ή αλλιώς κάνετε σε έναν χαρακτήρα το protection from magic, δώστε του ένα +4 ή +5 όπλο (π.χ. Holy Avenger) και χτυπήστε τα μέχρι να πεθάνουν, εύκολα και ανέξοδα, αφού τα spells τους δεν θα σας κάνουν τίποτα. Ακόμα και το Demi Lich, στα Docks, πεθαίνει ΑΝΕΤΑ αν το χτυπήσετε με έναν fighter, protected from magic (από scroll) και με όπλο το Holy Avenger σας δίνει 55.000 exp! Μοναδικό μειονέκτημα είναι ότι πρέπει κάπως να αντιμετωπίσετε και τα summons των liches, οπότε με την υπόλοιπη ομάδα σας επικεντρωθείτε σε αυτά. Ειδικότερα για το lich στο κρυφό πέρασμα, στην ταβέρνα του City Gates μπορείτε να κάνετε το εξής: Μπείτε μέσα με ΕΝΑΝ ΜΟΝΟ χαρακτήρα, αφήστε το lich να κάνει τα προστατευτικά spells του και μόλις ετοιμαστεί να σας κάνει spell, βγείτε έξω. Ετσι, το spell γίνεται, δεν έχει όμως target και πέφτει στο κενό! Συνεχίστε να μπαινοβγαίνετε στο πέρασμα μέχρι να τελειώσουν ΟΛΑ τα spells του lich (είναι γύρω στα 25-30, χώρια τα προστατευτικά). Μετά η εξόντωσή του είναι παιχνιδάκι. Υπάρχει, βέβαια, και μια επικίνδυνη παρενέργεια στην παραπάνω τακτική. Το lich σε κάποια φάση θα σας ακολουθήσει και αυτό έξω από το πέρασμα, οπότε γρήγορα βγάλτε την ομάδα από την ταβέρνα και επαναλάβετε το ίδιο όπως πριν με έναν χαρακτήρα. Οταν βγει και από την ταβέρνα, θα του έχουν τελειώσει τα θανατηφόρα spells και θα έχει μόνο προστατευτικά, οπότε περιμένετε μέχρι να του πέσουν ή, αν βαριέστε, κάνετε το Breach και σκοτώστε το. Είναι διασκεδαστικό να βλέπεις το lich να σουλατσάρει στους δρόμους με τους στρατιώτες της πόλης, να το χτυπάνε χωρίς αποτέλεσμα (ελλείψει μαγικών όπλων) και εσύ να προχωρείς ανέμελα και να περιμένεις να του πέσει το Improved Mantle για να το χτυπήσεις. Αφήστε δε που είναι και πολύ αργό!



BALDUR'S GATE 2



Αντίπαλοι μάγοι

Τα Breach, Pierce Magic, Secret Word, Insect Plague και True Sight είναι 'must' για ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ομάδα. Χωρίς αυτά δεν θα φτάσετε πολύ μακριά. Τα τρία πρώτα κάνουν remove protections, το Insect Plague διακόπτει τα spells κάνοντας και damage (!!!!), ενώ το True Sight είναι συνεχές και ακυρώνει τα invisibilities. Από επιθετικά spells μάθετε οπωσδήποτε τα FlameStrike, False Dawn (ιδανικό για undead), Bolt of Glory, Melf's Acid Arrow (για Trolls), Flame Arrow, Death, Disintegrate, Polymorph Other, Flesh to Stone.

Για τα summons, τώρα, ξεχάστε τα Monster Summoning (I, II ή III). Σε δύσκολες μάχες δεν βοηθούν καθόλου. Αντίθετα μάθετε Elemental Spells και τα Summon Nishruu και Hekaeshars. Τα Elementals έχουν μεγάλη αντοχή στα χτυπήματα και μπορούν να καταστρέψουν από μόνα τους ολόκληρες ομάδες εχθρών χωρίς να προσπαθήσετε καθόλου. Τα Nishruu, τώρα, είναι ΤΑ summons, με όλη τη σημασία της λέξης. Αν τα βάλετε να επιτεθούν σε μάγους, τους κάνουν να ξεχνάνε spells (!!!!!), οι μαγικές επιθέσεις αντί να τα βλάπτουν τα κάνουν heal (!!!!!), ενώ έχουν και ΤΗ ΘΕΪΚΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΥΝ ΜΑΓΙΚΑ ΟΠΛΑ. Αυτό βέβαια δεν είναι πάντα καλό, καθώς μετά δεν μένει τίποτα να πάρετε εσείς, αν όμως γνωρίζετε από πριν ότι τα μαγικά όπλα των αντιπάλων δεν είναι τόσο καλά ή τα έχετε 50 φορές, τότε κάνετε τα summons σας άφοβα.

Κάτι τελευταίο: Η πιο δύσκολη μάχη στο παιχνίδι δεν είναι η τελική (κατά την ταπεινή μου άποψη), ούτε καν η προτελευταία (αντιμετωπίζετε πάλι τον Irenicus στο Tree of Life). Είναι η μάχη στο Twisted Rune, μία περιοχή στην Bridge District όπου φτάνετε μόνο αν έχετε το rogue stone. Εδώ θα αντιμετωπίσετε τους:

Shangalar: 50.000xp, 3890 GP - Lich

Vaxall: 14.000xp - Beholder

Shyressa: 10.500xp - Vampire (απορροφά 4 levels με ένα hit και HP!)

Revanak: 6.000xp - Fighter (μακράν ο καλύτερος στο παιχνίδι)

Layenne: 4.000xp

Προτείνω να αφήσετε αυτή τη μάχη για μετά το κεφάλαιο 4 (ούτε εγώ την έχω περάσει). Οποιεσδήποτε συμβουλές, ευπρόσδεκτες.

Αυτά για την ώρα για το Baldur's Gate 2. Σίγουρα, αν έκανες τον κόπο να διαβάσεις μέχρι εδώ, πιστεύω ότι βρήκες χρήσιμα πράγματα για να ενημερώσεις τους αναγνώστες σου.

Regards,

Κώστας Σπυρόπουλος, γνωστός και ως Bandit De Lowen (Elven Thief)."

Σε ένα νεότερο γράμμα του ο Κώστας αναφέρει τα εξής:

"Αγαπητέ Αντρέα,

Τελικά, ύστερα από πολλές προσπάθειες κατάφερα να νικήσω στη μάχη στο Twisted Rune. Στη συνέχεια παραθέτω τον μοναδικό τρόπο, κατά την ταπεινή μου άποψη, με τον οποίο μπορεί να κερδίσει κάποιος.

Οι εχθροί σε αυτή τη μάχη είναι οι εξής:

Shangalar: Lich

Εχει spells όπως τα γνωστά Time Stop, Symbol Fear, Death, Fire Shield, Mantle, Maze, Wail of the Banshee. Το πρόβλημα με το lich αυτό είναι ότι κάνει αμέσως μόλις του μιλήσετε Teleport δίπλα σας και αρχίζει το ρεσιτάλ των spells του, από τα οποία το πιο επικίνδυνο είναι το Wail of the Banshee (σκοτώνει ΑΜΕΣΩΣ).

Vaxall: Beholder

Το Beholder επιτίθεται αμέσως και κάνει spells όπως τα Disintegrate, Wail of the Banshee, Fear και Domination, ενώ αν δεν ρίξετε αμέσως πάνω του ένα χαρακτήρα για να ασχοληθεί με αυτόν, θα έχετε χοντρό πρόβλημα.

Shyressa: Vampire

Απορροφά 4 levels με μόνο ένα hit αν δεν έχετε Negative Plain Protection. Κοινώς με 3-4 hits είστε νεκρός, απλά και όμορφα!

Revanak: Fighter

Ο πιο 'αδύναμος' χαρακτήρας του group (μόνο αδύναμος δεν είναι, αφού χτύπαγε τον Minsk μου, που είχε AC -6, και του έκανε μεγάλο damage).

Layenne: Wizard/Cleric

Δυστυχώς, έχει πολλά προστατευτικά, όπως Fire Shield, Invisibility, ενώ μπορεί κάνει επίσης Fear, Gate (Pit Demon), Meteor Storm και Time Stop.

Τακτική:

Με το που θα βγείτε στην αίθουσα κάνετε όλα τα προστατευτικά spells που έχετε στην ομάδα σας (Haste, Protection from Evil, Magic Resistance, Blur, Minor Spell Turning, Protection from Magic Energy). ΠΡΟΣΟΧΗ: ΑΝ ΔΕΝ ΚΑΝΕΤΕ PROTECTION FROM MAGIC ENERGY ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ 6 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΑΣ Ή ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΤΑ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ SCROLLS, ΜΗΝ ΕΡΘΕΤΕ ΝΑ ΠΟΛΕΜΗΣΕΤΕ ΕΔΩ. 9 ΣΤΙΣ 10 ΘΑ ΧΑΣΕΤΕ!

Προτιμήστε να κάνετε άλλα quests μαζεύοντας ή αγοράζοντας αυτά τα υπερπολύτιμα, επαναλαμβάνω, scrolls. Αφού λοιπόν κάνετε τα προστατευτικά spells, βάλτε τον Priest σας να κάνει το protection from magic energy σε ΟΛΗ την ομάδα. Κάνετε summon όσα Elementals και Nymphs ή Nishruu έχετε.

Τώρα, βάλτε έναν δυνατό fighter με μαγικό όπλο στη μέση του τραπεζιού και λίγο προς τα πάνω, έναν άλλο fighter στη μέση σχεδόν, και άλλον έναν fighter ΠΟΥ ΘΑ ΕΧΕΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΤΟ NEGATIVE PLAIN PROTECTION Ή ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΝΑ ΤΟΥ ΔΙΝΕΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΙΔΙΟΤΗΤΑ στο νοτιοανατολικό μέρος του τραπεζιού.

Ο Shangalar θα σας μιλήσει και μόλις τελειώσει, τηλεμεταφέρεται κοντά στον κεντρικό χαρακτήρα. Ταυτόχρονα εμφανίζονται οι 'βοηθοί' του. Κάνετε pause. Ρίχτε τον έναν fighter πάνω στο Beholder, τον 2ο στον Revanak, τον 3ο με το Negative Plain Protection στο Vampire (καλό είναι να του έχετε δώσει ένα ισχυρό όπλο vs Undead, όπως το Mace, που βρίσκεται στο λημέρι της Bohdi) και στη Layenne ρίχτε ένα Elemental.

Αφήστε τους εχθρούς σας να αρχίσουν τα spells, ενώ εσείς κάνετε Breach, Secret Word, Insect Plague και True Sight στο Lich. Λογικά με την προστασία που έχετε η μαγική ενέργεια μπορεί μεν να σας πληγώσει, πλην όμως ΔΕΝ σας σκοτώνει ακαριαία. Σε κάποια φάση τα summons σας θα γίνουν σκόνη από τα spells των αντιπάλων, η Layenne θα κάνει Time Stop, θα καλέσει Pit Fiend και θα κάνει Meteor Storm στους fighters σας. Αν η ενέργειά τους πέσει, χρησιμοποιήστε greater healing potions (θα πρέπει να έχει περίπου 2-4 ο καθένας - ΜΗΝ έρθετε χωρίς potions). Μετά θα έρθει η σειρά του Shangalar να κάνει Time Stop, Fear και Wail of the Banshee και αμέσως μετά Maze στο χαρακτήρα που θα βρει πρόχειρο. Συνεχίστε να πολεμάτε ασταμάτητα, κάνοντας heal όποτε χρειάζεται με τα potions. Μετά από κάποια φάση το Beholder πεθαίνει (είτε από το Meteor Storm της 'συντρόφου' του, είτε από τα ίδια του τα spells -γίνεται petrified-, είτε από τον fighter σας). Ρίχτε τον extra fighter πάνω στον Pit Fiend της Layenne και εν συνεχεία στην ίδια. Οταν πεθάνει και ο Revanak, επικεντρωθείτε στο Vampire και τη Layenne (ελπίζω να έχετε ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ +2 όπλα).



BALDUR'S GATE 2

Τελευταίο αφήστε το lich που μέχρι τότε θα έχει καλέσει Efreeti και θα σφυροκοπά τους μάγους/priests σας. Χτυπήστε από μακριά το Efreet (αν μπορείτε με κάποιον τοξότη) και βάλτε τους Priests να εξαντλήσουν τα Breach, Pierce Magic και Secret Word πάνω στο lich, ενώ μετά βάλτε τους να κάνουν heal στον εαυτό τους. Αφού καθαρίσετε τους Shyressa, Layenne, κάνετε μαζική επίθεση στο lich και εν συνεχεία στον Efreet. Συγχαρητήρια! Μόλις κερδίσατε ίσως τη δυσκολότερη μάχη σε όλο το παιχνίδι. Προσωπικά τη θεωρώ δυσκολότερη και από τις μάχες με δράκους (ή τις 2 μάχες με τον Irenicus στο τέλος, που κερδίζονται εφόσον χρησιμοποιήσετε το κατάλληλο άτομο στον κατάλληλο αντίπαλο), καθώς σε εκείνες τις μάχες πολεμάτε 1-2 ισχυρούς αντιπάλους, τους οποίους όμως έστω και με διάφορα κόλπα τούς σκοτώνετε, ενώ σε αυτή τη μάχη δεν υπάρχουν κόλπα: ή είστε σωστά προετοιμασμένοι, οπότε κερδίζετε με ελάχιστες απώλειες (π.χ. εγώ, τελικά, έχασα ένα fighter και τους δύο μάγους/priests μου), ή πεθαίνετε.

Οποιος γνωρίζει ευκολότερη τακτική για να περαστεί η εν λόγω μάχη ας μου στείλει e-mail (dralthi@x-treme.gr).

Για την ιστορία αναφέρω τη σύνθεση της ομάδας μου:

Minsk - Ranger Level 12

Anomen - Fighter/Priest Level 15 Priest/Level 7 Fighter

Jaheira - Fighter/Druid Level 10 Fighter/Level 12 Druid

Main Character - Thief Level 15

Aerie - Mage/Cleric Level 10 Mage/Level 11 Cleric

Keldorn - Inquisitor (Paladin) Level 12

Για αντικείμενα πριν από τη μάχη χρησιμοποίησα 8 greater healing potions, 2 scrolls Protection from Magic, 4 scrolls Protection from Magic Energy (για τα οποία έψαξα όλα σχεδόν τα μαγαζιά, τα σπίτια και τους ναούς του παιχνιδιού + quests) και τα spells που προανέφερα (+special abilities μαγικών όπλων και του Keldorn ως Paladin). Τη Rogue Stone, για να μπείτε στο Twisted Rune, τη βρίσκετε στο Shadow Dungeon (Umar Hills, Shade Lord Quest)."

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Enough is Enough!

Οι χαλίφηδες και τα... κατορθώματά τους

Η επικαιρότητα ανατρέπει οποιαδήποτε σχέδια. Αλλα θέματα είχα προγραμματίσει να καλύψω, αλλά, τελικά, προέκυψαν πιο ενδιαφέροντα νέα. Ας τα δούμε μαζί, λοιπόν...

Η κόντρα των απανταχού adventurers με τα μεγάλα αμερικανικά περιοδικά του ειδικού Τύπου καλά κρατεί. Ο Randy Sluganski, δημιουργός του περίφημου on-line site JUST ADVENTURE, που είναι αφιερωμένο στα adventure games και δέχεται άνω των 100.000 "χτυπήματα" ημερησίως, ενώ έχει ανακηρυχθεί και από τους "New York Times" ως ένα από τα καλύτερα gaming sites σε ολόκληρο τον κόσμο, δημοσίευσε στις 16 του Φλεβάρη μία ανοικτή επιστολή στον αρχισυντάκτη του "Computer Gaming World" (CGW) με τον τίτλο "ΑΡΚΕΤΑ ΠΙΑ". Το πρόβλημα προέκυψε όταν το εν λόγω περιοδικό στο τεύχος του Μαρτίου, γιορτάζοντας το 200ό τεύχος του, έγραφε στο σχετικό editorial ότι το περιοδικό ήταν σε όλη τη διαδρομή της ιστορίας του το computer game magazine για τους σκεπτόμενους gamers. Στο ίδιο τεύχος υπάρχουν οι βραβεύσεις των καλύτερων παιχνιδιών της χρονιάς κατά κατηγορία και, καλώς ή κακώς, από το εν λόγω αφιέρωμα απουσιάζει μόνο μία: η κατηγορία των adventure games.

Ο Randy τους απάντησε ότι το περιοδικό ΗΤΑΝ κάποτε το computer game magazine για σκεπτόμενους gamers, ενώ ΤΩΡΑ ΠΙΑ, με φωτεινές εξαιρέσεις άρθρα των Jeff Green, Gordon Berg και Charles Ardai, έχει γίνει περιοδικό για ρηχούς και μη σκεπτόμενους αναγνώστες, που προτιμούν το περιτύλιγμα από το περιεχόμενο. Τους κατηγορεί ότι στο επετειακό τεύχος τους ανακήρυξαν τους εαυτούς τους σε δικαστές, ενόρκους και εκτελεστές των adventure games με το να τα αποκλείσουν από τις υποψηφιότητες για τις σχετικές κατηγορίες των παιχνιδιών της χρονιάς. Ετσι, ενώ υπήρχαν οι κατηγορίες για τα Action, Strategy, War, Sports, Sims, Racing, Science Fiction/Space Simulation και RPGs, δεν υπήρχε πουθενά η κατηγορία των adventure games. Τους απηύθυνε βαρύτατες κατηγορίες, λέγοντάς τους ότι προσπαθούν να επιβάλλουν προσωπικές εκτιμήσεις και αντιλήψεις τους στους αναγνώστες τους μέσω μίας πρωτοφανούς προπαγάνδας και πέρα από κάθε έννοια δεοντολογίας.

Το εκπληκτικό είναι πως το σχετικό Editorial του "CGW" είχε τον τίτλο "A Call for Change" και σε αυτό διατυπώνουν τα παράπονά τους προς τις εταιρείες, δηλώνοντας ότι ο χώρος πάσχει από "ωριμότητα". Ζητούσαν περισσότερη ωριμότητα, όταν την ίδια στιγμή "θάβουν" τα αντικειμενικά πιο πνευματικά παιχνίδια του χώρου! Ο Randy ζητούσε από όλους τους αναγνώστες της ανοικτής αυτής επιστολής του να στείλουν e-mails στους Mr. Uniacke (εκδότης του CGW) και Mr. Jones, αναγράφοντας μόνο τη λέξη "adventure" στο subject των e-mails και τίποτα άλλο. Φυσικά, και εγώ έστειλα αμέσως τα σχετικά e-mails, ενώ ειδοποίησα και 5-6 πολύ καλούς φίλους να πράξουν το ίδιο. Επρεπε να αντιδράσουμε...

Ο Randy προχώρησε, όμως, πιο μακριά. Με επιστολή του απευθυνόταν στους CEOs και τα marketing departments των κυριότερων παραγωγών adventure games, όπως η Lucas Arts, η Ubi Soft, η Mattel και η Dreamcatcher, προτρέποντάς τους να διαμαρτυρηθούν για αυτή τη στάση του "CGW" και να σταματήσουν να διαφημίζονται στο εν λόγω περιοδικό, μια και συνειδητά "θάβει" τα προϊόντα τους. Προειδοποιούσε δε τους αναγνώστες των άλλων gaming κατηγοριών ότι το θέμα αυτό αφορά και τους ίδιους και ότι δεν πρέπει να αδιαφορήσουν επειδή αυτή τη φορά "θάβει" τα adventure games, αφού του χρόνου μπορεί, ανάλογα με τα κέφια του, να αποφασίσει να "θάψει" τις δικές τους αγαπημένες κατηγορίες.

Η ανοικτή αυτή επιστολή δημοσιεύτηκε στη διεύθυνση http://www.justadventure.com/articles/Enough/Enough.asp

Οποιος, όμως, πάει τώρα στη διεύθυνση αυτή δεν θα τη βρει! Στη θέση της υπάρχει ένα άλλο άρθρο, το οποίο εξηγεί τι προέκυψε στο διάστημα αυτό.

Την άλλη μέρα, λοιπόν, ο George Jones, ο αρχισυντάκτης του "CGW", και ο Jeff Green, υψηλόβαθμο διοικητικό στέλεχος του περιοδικού αλλά και συντάκτης του, επικοινώνησαν με τον Randy και τον διαβεβαίωσαν ότι στο τεύχος του Απριλίου θα υπάρχει μία διόρθωση στο θέμα αυτό, θα δημοσιεύσουν τα βραβεία για το καλύτερο adventure game της χρονιάς (το The Longest Journey) και ότι η παράλειψη της κατηγορίας των adventure games από το τεύχος του Μαρτίου ήταν μία ατυχής αβλεψία.

Επίσης, του ζήτησαν να συμμετάσχει σε μία συζήτηση μέσω του περιοδικού σχετικά με το αν η κατηγορία των adventure games είναι ουσιαστικά νεκρή ή όχι. Ο Randy τους απάντησε ότι δεν μπορεί να συμμετάσχει σε μία συζήτηση που αντιτίθεται στα πιο βασικά πιστεύω του, επειδή κάποιοι έχουν αποφασίσει με το έτσι θέλω να εξαφανίσουν την κατηγορία των adventures, και τους αντιπρότεινε να συζητήσουν πώς εξηγείται το γεγονός ότι τα adventure games έχουν επηρεάσει ΑΜΕΣΑ και ΚΑΘΟΡΙΣΤΙΚΑ όλες τις άλλες κατηγορίες παιχνιδιών, μια και τώρα πια έχουμε κατηγορίες όπως action/adventure, RPG/adventure, strategy/adventure, ακόμη και pinball/adventure games μας έχουν προκύψει!

Αφού μίλησαν πολύ, καλύπτοντας διάφορα θέματα που είχαν προκύψει, το θέμα έκλεισε προσωρινά. Από τη μεριά του περιοδικού δεν ομολογήθηκε ποτέ ότι δέχτηκε χιλιάδες e-mails, όπως ακριβώς ζήτησε

ο Randy. Και αυτό, πιστέψτε με, μετράει πάρα πολύ. Μέτρησε, όμως, ακόμη περισσότερο η ανοικτή έκκληση προς τις εταιρείες που παράγουν adventure games να διακόψουν οποιαδήποτε σχέση με το "CGW", κάτι που αποτελεί τεράστιο πλήγμα για οποιοδήποτε περιοδικό σέβεται τον εαυτό του. Κάτι ανάλογο δεν είχε προηγούμενο στην ιστορία των περιοδικών του χώρου. Τελικά, παρά την όποια διόρθωση γίνει στο τεύχος του Απριλίου, δεν νομίζω να πείστηκε κανείς ότι το περιστατικό αυτό ήταν μία "παράλειψη". Τέτοια πράγματα δεν συμβαίνουν στα περιοδικά, αν δεν το κάνουν συνειδητά. Επίσης, με αυτό τον τρόπο απέκλεισαν και από το όποιο adventure game να διεκδικήσει τον τίτλο του καλύτερου παιχνιδιού της χρονιάς, μια και δεν υπήρχε καθόλου σχετική κατηγορία, αλλά αυτά είναι ψιλά γράμματα. Ετσι κι αλλιώς, όλα ήταν προαποφασισμένα.

Με αυτά θυμήθηκα και τη δική μου ανάλογη ανοικτή επιστολή προς το περιοδικό "RAM" για το ίδιο σχεδόν θέμα. Τότε το εν λόγω περιοδικό, στο επετειακό αφιέρωμά του για τα games, είχε εξαφανίσει ολοκληρωτικά τα adventure games, ξαναγράφοντας την ιστορία, λες και για περίπου 15 συνεχή χρόνια δεν ήταν τα adventure games που πρωτοστατούσαν σε κάθε μικρή ή μεγάλη αλλαγή που σημειωνόταν στο χώρο. Φυσικά, ακόμη περιμένω απάντηση, αλλά απ' ό,τι φαίνεται, αυτή είναι η διαφορά επιπέδου μεταξύ των αμερικανικών και των ελληνικών περιοδικών. Εκεί, έστω και την τελευταία στιγμή, κρατούν τα προσχήματα, ενώ εδώ ο καθένας το παίζει αυτοκράτορας. Δεν πειράζει, κάποτε όλοι μας θα ωριμάσουμε.



Ο Randy Sluganski κλείνει το δεύτερο άρθρο του σχετικά με το θέμα αυτό λέγοντας τα εξής: "Θέλω να σας ευχαριστήσω όλους για τη βοήθειά σας. Δεν μπορείτε να φανταστείτε τι μπορείτε να επιτύχετε με τη στάση σας και τι επιρροή θα έχετε στη βιομηχανία των computer games όταν αποφασίσετε να ορθώσετε το ανάστημά σας. Ειλικρινά δεν θυμάμαι να έχει υπάρξει άλλη φορά που να ήμουν πιο περήφανος που είμαι μέλος της κοινότητας των adventurers όσο σήμερα."

Το θέμα δεν θα το ανακινούσα, αν δεν είχε έρθει στα χέρια μου ακόμη μία ανακοίνωση που δείχνει με τη σειρά της την τεράστια κρίση που περνάει ο χώρος.

Η στήλη αυτή δημιουργήθηκε πριν από περίπου 35 τεύχη, αν θυμάμαι καλά, και από την πρώτη στιγμή προσπάθησα να δείξω ότι όσοι υποστήριζαν ή υποστηρίζουν ότι τα adventure games έχουν πεθάνει, πολύ απλά προσπαθούν να αποπροσανατολίσουν τους αναγνώστες τους, κρύβοντάς τους την επερχόμενη κρίση του χώρου. Μία κρίση που χτυπούσε τα adventure games πρώτα απ' όλα, επειδή ήταν οι "βασιλιάδες" του χώρου, η πιο δυνατή κατηγορία, και ήταν απόλυτα φυσικό αυτή να βιώσει τις πιο μεγάλες αλλαγές. Ετσι, αντί να προετοιμαστούν για την καταιγίδα που φαινόταν ότι έρχεται, προσπάθησαν να το παίξουν βασιλιάδες στη θέση των άλλων. Κάτι σαν τον Ιζνογκούντ που ήθελε να γίνει χαλίφης στη θέση του χαλίφη. Στα τεύχη 107 και 108, στα σχετικά άρθρα, δημοσίευσα τις απόψεις μου για τους λόγους που πιστεύω ότι ο χώρος συνολικά διέρχεται μία πολύ μεγάλη κρίση και όχι μόνο τα adventure games. Από τότε δεν σταμάτησα να αναφέρομαι στην κρίση που διέρχεται ο χώρος. Προσπαθώ όλο αυτό το διάστημα να προειδοποιήσω τους αναγνώστες για τις μέρες που έρχονται. Παρακολουθήσαμε μαζί τα πιο σημαντικά γεγονότα που συνέβησαν τα δύο τελευταία χρόνια, από το κλείσιμο της πιο ιστορικής εταιρείας του χώρου, της Sierra, μέχρι τις πρόσφατες αλυσιδωτές πωλήσεις των περισσότερων αμερικανικών εταιρειών. Την ίδια περίοδο οι ευρωπαϊκές εταιρείες αγοράζουν τη μία μετά την άλλη εταιρεία στις ΗΠΑ. Εχετε αναρωτηθεί πόσες από τις πολύ μεγάλες εταιρείες έχουν μείνει αλώβητες; Δεν ξεπερνούν τις 5-6, με πρώτες και καλύτερες τις Electronic Arts και Interplay.

Τα ακόμη πιο άσχημα μαντάτα αφορούν στο γεγονός ότι στελέχη της περίφημης Ενωσης των Αμερικανικών Εταιρειών Παραγωγής Computer Games ανακοίνωσαν ότι θεωρούν τώρα πια και τα action games νεκρό είδος! Ναι, διαβάζετε σωστά. Και τα action games από δω και πέρα θα θεωρούνται είδος προς εξαφάνιση!

Ποιοι λόγοι τους οδήγησαν στην απόφαση αυτή; Βασικά τρεις. Ο πρώτος και καλύτερος είναι το γεγονός ότι τα action games δεν πουλάνε πια σχεδόν καθόλου. Ο δεύτερος λόγος, ο οποίος έχει άμεση σχέση με τον πρώτο, είναι ότι οι fans των action games προτιμούν να παίζουν κυρίως 3-4 παιχνίδια, τα οποία ξεχωρίζουν για τις on-line επιδόσεις τους, με πρώτο και καλύτερο το Quake 3, παρά να αγοράζουν κάθε αμφιλεγόμενο τίτλο που κυκλοφορεί και που, σε τελευταία ανάλυση, δεν κάνει τίποτα άλλο από το να προσπαθεί να μιμηθεί το πρωτότυπο. Γιατί, λοιπόν, να μην παίζουν το πρωτότυπο και να προτιμούν τα αντίγραφα; Ο τρίτος λόγος είναι και ο πιο σημαντικός και αφορά στις εταιρείες. Κατηγορούσαν τα adventure games ότι είναι πολύ ακριβά στην παραγωγή τους σε σχέση με τα άλλα είδη παιχνιδιών. Αν διαβάσετε τη συνέντευξη του Bob Bates, του προέδρου της Legend, στη διεύθυνση http://www.adventurecollective.com/articles/interview-bobbates.htm, θα δείτε ότι τώρα πια για να σχεδιάσει κάποιος ένα καλό action game απαιτούνται πολλοί προγραμματιστές, ειδικοί σχεδιαστές επιπέδων κ.λπ. Ο ανταγωνισμός ανέβασε τις απαιτήσεις, οι απαιτήσεις επέφεραν ακριβότερες παραγωγές, με αποτέλεσμα και τα action games να αντιμετωπίζουν το ίδιο πρόβλημα με τα adventure games. Από τη στιγμή που το οικονομικό επίπεδο της παραγωγής τους ανέβηκε πολύ και οι πωλήσεις τους παραμένουν οι ίδιες ή και λιγότερες, δεν συμφέρει πια τις εταιρείες να επενδύουν σε αυτά. Αρα στρέφονται σε άλλα είδη παιχνιδιών. Μη μου πείτε ότι δεν πρόκειται για ειρωνεία της τύχης! Πρώτα τα adventures και μετά τα action games. Τι θα ακολουθήσει άραγε; Κατά την προσωπική εκτίμησή μου τα action - strategy games έχουν σειρά.

Τώρα πια σχεδόν όλες οι εταιρείες στρέφονται όλο και περισσότερο προς τα αποκλειστικά on-line multiplayer παιχνίδια. Εκεί μέχρι στιγμής υπάρχει πάρα πολύ μεγάλο κέρδος. Πόσοι, όμως, μπορούν να διεκδικήσουν σημαντικό μερίδιο της αγοράς αυτής, όπου μέχρι στιγμής κυριαρχούν τα on-line RPGs; Το μέλλον θα δείξει. Προσωπικά, πάντως, εξακολουθώ να παραμένω φανατικός οπαδός των λεγόμενων single games, των παιχνιδιών που παίζει ο καθένας μόνος του, στον υπολογιστή ή την κονσόλα του. Και, όπως λέει ο ανεπανάληπτος Manny Calavera στο Grim Fandango, Viva la revolution, comrades...

PC

SUPRAHLE ΚΑΙ MIMIX

Αυτόν το μήνα, θα ρίξουμε μια πιο προσεκτική ματιά στις προσπάθειες βελτίωσης του κώδικα του UltraHLE. Ωστόσο, ο χρήστης δεν θα πρέπει να περιμένει πολλά πράγματα, αφού το μόνο που καταφέρνουν - προς το παρόν - οι δύο hacked εκδόσεις είναι να αυξήσουν τις επιδόσεις στα ήδη υποστηριζόμενα παιχνίδια.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Στα χνάρια του Reality Man

Εχουμε καιρό να ακούσουμε κάποια συγκλονιστική είδηση από το χώρο των εξομοιωτών για N64. Φαίνεται πως το ενδιαφέρον των προγραμματιστών έχει πλέον μετατοπιστεί σε άλλες κατευθύνσεις. Προσπάθειες όπως το SupraHLE ή το HydraHLE (που έγινε εσχάτως MiMiX) δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να ξαναζεσταίνουν την ίδια σούπα. Τουλάχιστον, μας δίνεται η ικανοποίηση να παίζουμε τα παιχνίδια του N64 με σχετική άνεση, χάρη στις έξυπνες μετατροπές που έχουν γίνει. Πράγματι, ο ήχος είναι καλύτερος από ποτέ, τα λάθη στην απεικόνιση των γραφικών έχουν περιοριστεί σε πολλές περιπτώσεις, ενώ η ταχύτητα εξομοίωσης κινείται σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα.

Στο παρόν άρθρο δεν θα εξετάσουμε καθόλου τις hacked εκδόσεις αυτές καθαυτές, αφού δεν παρουσιάζουν καμία απολύτως διαφορά σε χειρισμό και λειτουργικότητα με το αυθεντικό UltraHLE. Αντίθετα, θα ρίξουμε το βάρος στη συνεργασία των προγραμμάτων αυτών με κάποιες συνοδευτικές εφαρμογές, ώστε να περιοριστούν - όσο αυτό είναι δυνατόν - τα προβλήματα που θα αντιμετωπίσει ο χρήστης στην προσπάθειά του να τρέξει τα παιχνίδια του N64.

Ενα σημείο που πρέπει να προσεχθεί ιδιαίτερα κατά την εγκατάσταση είναι η επιλογή του φακέλου όπου θα γίνει η αποσυμπίεση. Πρέπει να βρίσκεται στο root του σκληρού σας δίσκου (π.χ. c:\MiMiX και όχι c:\Emulator\MiMiX) και το όνομα που θα δοθεί να μην περιέχει κενά. Από εκεί και πέρα, πρέπει να τοποθετήσετε στο ίδιο σημείο κάποιο από τα νεότερα .ini αρχεία που κυκλοφορούν, δίνοντάς του την κατάλληλη ονομασία (π.χ. supra.ini για τον SupraHLE). Για να βλέπετε, τώρα, τα ROMs που διαθέτετε από την κονσόλα του emulator, θα χρειαστεί να ανοίξετε το .ini με έναν επεξεργαστή κειμένου και να τροποποιήσετε την παράμετρο ROMPATH. Γενικά, το .ini περιέχει αναλυτικές οδηγίες για το πώς θα ενεργοποιήσετε κάποια patches και cheat modes και πρέπει να το διαβάσετε με προσοχή.

GLIDE WRAPPERS

Ο UltraHLE υποστήριζε από την αρχή μόνο το πρότυπο Glide, γεγονός που προκαλούσε θύελλα αντιδράσεων στους χρήστες που δεν είχαν στην κατοχή τους κάποια κάρτα της 3dfx. Εν τω μεταξύ, ο Reality Man ήταν απασχολημένος συνεχώς με τη βελτίωση του κώδικα του emulator και έτσι δεν είχε το χρόνο να εξασφαλίσει τη συμβατότητα του εξομοιωτή με τα πρότυπα Direct3D και OpenGL. Τη λύση έδωσαν τα λεγόμενα "wrappers", που δεν ήταν τίποτε άλλο από μικρά προγράμματα τα οποία επιδίωκαν την εξομοίωση των εντολών του Glide μέσω των υπολοίπων APIs. Δυστυχώς, για να τρέξουμε τις "hacked" εκδόσεις του UltraHLE πρέπει να καταφύγουμε για ακόμα μία φορά στους wrappers - και γράφω δυστυχώς γιατί το αποτέλεσμα κάθε άλλο παρά τέλειο είναι, ενώ απαιτεί και πολύωρους πειραματισμούς από το χρήστη.

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο Reality Man είχε δηλώσει ότι στην επόμενη έκδοση του εξομοιωτή (άσχετα αν τελικά δεν κυκλοφόρησε ποτέ) σχεδίαζε να εγκαταλείψει το Glide, μια και η 3dfx το είχε παραμελήσει με αποτέλεσμα οι εντολές του να μην επαρκούν. Αυτή η δήλωση προκάλεσε την οργή των φίλων της 3dfx, οι οποίοι άρχισαν να βομβαρδίζουν τον άτυχο προγραμματιστή με κατάρες και απειλές. Σύντομα ο Reality Man, μη μπορώντας να υποφέρει άλλο την κατάσταση, εγκατέλειψε το project.





Το Banjo Kazooie, ένα από τα χαρακτηριστικά παιχνίδια του N64.



Το Goldeneye τρέχει ομαλά, χάρη στο Mglide.

Παρακάτω θα βρείτε μία παρουσίαση πέντε wrappers. Κατά κανόνα, τα προγράμματα δουλεύουν καλύτερα με παλιότερα ολοκληρωμένα (π.χ. Riva TNT), αφού δεν παρέχουν ακόμα υποστήριξη στα νέα χαρακτηριστικά των καινούριων chipsets. Ετσι, το φαινόμενο που συνάντησε ο φίλος Ματθαίος Βενούζιος - κακή απεικόνιση, μη εμφάνιση των αντικειμένων με GeForce 2 MX και wrapper τον Xgl 200 - ήταν αναμενόμενο. Ειδικά στο παιχνίδι Goldeneye, που θέλει να τρέξει ο Ματθαίος, η κατάσταση είναι απογοητευτική. Διαθέτω κάρτα γραφικών με το ίδιο ακριβώς chipset και προσπάθησα αρκετές ώρες (με όλους τους wrappers) να επιτύχω ένα αξιοπρεπές αποτέλεσμα. Μέχρι που κατέληξα στο Mglide.

Για την εγκατάσταση των wrappers, αρκεί να αποσυμπιέσετε το αρχείο glide2x.dll στο φάκελο του emulator. Στη συνέχεια, αν το πρόγραμμα διαθέτει κάποιο εκτελέσιμο αρχείο με Control Panel, πρέπει να το τρέξετε ώστε να ρυθμίσετε τις παραμέτρους του wrapper ανάλογα με τις απαιτήσεις σας.

Boostwrapper: Στοιχειώδης wrapper, που δεν παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα επέμβασης στις ρυθμίσεις. Ωστόσο, κάνει αρκετά καλή δουλειά, αν και ενίοτε παρουσιάζει ορισμένα προβλήματα. Συγκεκριμένα, για να ακούσετε ήχο πρέπει να μεταφέρετε το παράθυρο της κονσόλας του UltraHLE έξω από το παράθυρο εξομοίωσης.

GL2Ideal: Το δημιούργημα του Mamoru Shiroki αποτελεί μία αξιόπιστη επιλογή. Αν χρησιμοποιείτε τα Windows NT, υπάρχει η πιθανότητα να μην ανοίγει κατευθείαν το παράθυρο της δράσης. Στην περίπτωση αυτή, ο δημιουργός μας προτρέπει να πατήσουμε το πλήκτρο F5 μερικές φορές. Να λοιπόν, που οι παλιές καλές "σφαλιάρες" στα μηχανήματα δουλεύουν ακόμη.

OpenGlide: Ο wrapper αυτός διαθέτει πλήθος χαρακτηριστικών, τα οποία μπορούν να ελεγχθούν πλήρως μέσω μιας εύχρηστης κονσόλας. Το readme είναι πολύ κατατοπιστικό και καλύπτει πλήρως όλες τις επιλογές. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δώσετε στις ρυθμίσεις που πρέπει να κάνετε στην περίπτωση που παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα, κάτι καθόλου απίθανο, αν κρίνω από τις προσωπικές μου εμπειρίες (το πρόγραμμα "κράσαρε" αμέσως, όταν χρησιμοποιούσα τις default ρυθμίσεις).

Xgl200: Ενας από τους παλιότερους wrappers που εξακολουθεί, πάντως, να παρουσιάζει κάποια προβλήματα. Ετσι, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εμφανίζονται αρκετές φορές τμήματα του desktop στην οθόνη. Ωστόσο, το πρόγραμμα διαθέτει interface, μέσω του οποίου μπορούν να ενεργοποιηθούν μερικές πολύ ενδιαφέρουσες δυνατότητες (FSAA, Mipmapping...). Τέλος, υπάρχουν προεπιλεγμένες ρυθμίσεις για αρκετές κάρτες γραφικών.

Mglide: Οπως προανέφερα, πρόκειται για το μοναδικό wrapper που έδωσε σχεδόν τέλεια απεικόνιση του παιχνιδιού Goldeneye (με ολοκληρωμένο GeForce 2MX). Θα χρειαστεί να αλλάξετε πρώτα κάποιες ρυθμίσεις στο Control Panel (κυρίως να ενεργοποιήσετε την τρισδιάστατη επιτάχυνση μέσω hardware), όμως το αποτέλεσμα θα σας αποζημιώσει. Οι φρουροί εμφανίζονται πλέον κανονικά, ενώ και τα κτίρια διακρίνονται επαρκώς. Επειδή στην εισαγωγή, σ' ένα συγκεκριμένο σημείο παρατη-

Τελευταία νέα

Κυκλοφόρησε η έκδοση 0.37 b12 του MAME, που δίνει μια ιδέα για το τι θα πρέπει να περιμένουμε στην επερχόμενη "σταθερή" έκδοση. Μερικά από τα παιχνίδια που προστίθενται είναι τα: Shoot the Bull, Street Fighter: The Movie, Aliens VS Predator, Robocop 2, Marvel Super Heroes και Street Fighter 2: The New Challengers.

Οι γνωστοί και μη εξαιρετέοι lamers έδρασαν πάλι και τα έκαναν για μία ακόμα φορά μαντάρα. Θύμα, τώρα, ο προγραμματιστής του Final Burn, που δέχτηκε ασφυκτική πίεση από ανυπόμονους όταν αποφάσισε να προσθέσει στον εξομοιωτή του υποστήριξη για παιχνίδια του CPS2 (τον κατηγορούσαν, χρησιμοποιώντας βαρείς χαρακτηρισμούς, για αργοπορία. Αν είναι δυνατόν!). Αγανακτισμένος, αποφάσισε να αναστείλει την υποστήριξη για το σύστημα αυτό, αφαιρώντας την τελείως από την τελευταία έκδοση του εξομοιωτή του.

Κυκλοφόρησε η έκδοση 1.1 του Genital, ενός πολύ καλού emulator για Megadrive. Εχουν γίνει πολλές βελτιώσεις, στην ταχύτητα εξομοίωσης και τη λειτουργικότητα.

Οι προγραμματιστές των emulators βρήκαν έναν απροσδόκητο υποστηρικτή στο όνομα της... Sega! Η εταιρεία - κολοσσός ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός ειδικού kit, που θα κάνει τη διαδικασία μεταφοράς των εξομοιωτών στο Dreamcast εύκολη υπόθεση. Θα έχει, πάντως, ιδιαίτερο ενδιαφέρον να δούμε αν η εταιρεία θα αντιδράσει το ίδιο θετικά στην επερχόμενη κυκλοφορία εξομοιωτή για το μηχάνημά της.

Emulators' corner





Το Mario Kart είναι ένα από τα παιχνίδια που καθιέρωσαν το N64.

ρείται απότομη πτώση του framerate, θα ήταν προτιμότερο να την παρακάμψετε, πατώντας το πλήκτρο "Start".

INTERACTIVITY

Ο Τάσος Σαββίδης επισημαίνει ένα σφάλμα στην παρουσίαση του Ages, στο προηγούμενο τεύχος. Συγκεκριμένα, δεν είχα καταλάβει ότι οι τιμές στο αρχείο .ini έπρεπε να δοθούν στο δεκαεξαδικό σύστημα και όχι στο δεκαδικό. Υπενθυμίζω ότι η αύξηση των τιμών αυτών οδηγεί στην αύξηση της ταχύτητας εξομοίωσης αλλά, παράλληλα, στη μείωση της ποιότητας απεικόνισης. Ο Quinntesson (ο δημιουργός του Ages) αναφέρει στο readme ότι η τιμή D8 δίνει ταχύτητα εξομοίωσης εφάμιλλη του Gensx, αλλά δεν συνιστά την αύξηση της παραμέτρου σε τόσο υψηλό επίπεδο. Δοκίμασα αυτές τις ρυθμίσεις στον υπολογιστή μου και παρατήρησα σημαντική αύξηση της ταχύτητας εξομοίωσης. Ωστόσο, διαπίστωσα ότι και πάλι το πρόγραμμα είναι πιο αργό από το Gensx. Αν συνυπολογίσει κανείς ότι τα γραφικά (με D8) χάνουν αρκετά σε ακρίβεια και ότι ακόμα δεν υπάρχει ήχος, καταλήγει στο συμπέρασμα που διαβάσατε την προηγούμενη φορά: πως ο emulator συνιστάται - προς το παρόν, τουλάχιστον - για πειραματισμό και μόνο και πρέπει να γίνουν αρκετές βελτιώσεις στον προγραμματιστικό κώδικα. Πάντως, θα με ενδιέφερε να μάθω τις γνώμες κι άλλων αναγνωστών πάνω στο θέμα αυτό. Αν διαθέτετε κάποια ROMs για το 32x, παρακαλώ να κάνετε τον κόπο και να τα τρέξετε στους δύο εξομοιωτές και στη συνέχεια να στείλετε με e-mail τις απόψεις σας αλλά και τη σύνθεση του συστήματος στο οποίο κάνατε τη δοκιμή. Η έκδοση του Ages που πρέπει να χρησιμοποιήσετε είναι η 0.24 (ή κάποια νεότερη).

Ο Ευθύμιος Μαυρόγιαννης ζητάει να δημοσιεύσω έναν πίνακα, που να δείχνει ποιος emulator εξομοιώνει ποιο μηχάνημα. Η ιδέα είναι αρκετά καλή οπότε σε ένα από τα επόμενα τεύχη θα βρείτε στο CD του "PC Master" έναν τέτοιο πίνακα. Ο Ευθύμιος ζητάει ακόμα να βάζω έναν βαθμό σε κάθε emulator που παρουσιάζω. Πρέπει να ξέρετε ότι είμαι αντίθετος σε τέτοιου είδους συγκρίσεις, ειδικά όταν πρόκειται για ερασιτεχνικές προσπάθειες. Επίσης, υπάρχει κι ένα πρακτικό πρόβλημα, το οποίο οφείλεται στις συχνές ανανεώσεις των προγραμμάτων: Μπορεί η αμέσως επόμενη κυκλοφορία κάποιου εξομοιωτή να φέρει τα πάνω κάτω, μετατρέποντας τη βαθμολογία μου σε υλικό για τον... κάδο ανακύκλωσης. Από την άλλη πλευρά, μία ενδεικτική βαθμολογία βοηθάει το χρήστη να σχηματίσει μια γενικότερη άποψη για τους emulators κάθε κατηγορίας, οπότε αφήνω ανοιχτό το ενδεχόμενο να υιοθετήσουμε έναν "αριθμητικό" τρόπο παρουσίασης στο προσεχές μέλλον. Πάντως, όσοι ενδιαφέρονται, μπορούν να επισκεφθούν το site Emulatronia (www.emulatronia .com), όπου όλοι οι εξομοιωτές βρίσκονται ταξινομημένοι σε κατηγορίες, ενώ δίνεται και συγκριτική βαθμολογία με άριστα το 5.



Ενα από τα πιο βάρβαρα παιχνίδια, το Mace.

Ο Σίμος Ντάσιος αντιμετωπίζει πρόβλημα με ένα παιχνίδι του Nintendo 64. Έχει κατεβάσει το ROM του Mace: The Dark Age, όμως δεν μπορεί να το τρέξει με το UltraHLE. Αναφέρει ότι το αρχείο έχει την επέκταση .z64. Καταρχήν, να διευκρινίσω ότι το παιχνίδι υποστηρίζεται από τον εν λόγω εξομοιωτή. Οπότε υπάρχουν τρεις περιπτώσεις: Η πρώτη, που μου φαίνεται και η πιο πιθανή, είναι να χρειάζεται απλώς μετονομασία το αρχείο σου. Δοκίμασε μία από τις επεκτάσεις που χρησιμοποιεί ο UltraHLE και ξαναδοκίμασε. Η δεύτερη περίπτωση είναι να διαθέτεις την PAL έκδοση του ROM. Τότε θα χρειαστεί να ψάξεις στο .ini αρχείο του emulator το κομμάτι που περιέχει τις ρυθμίσεις για το Mace. Εκεί θα βρεις αναλυτικές οδηγίες για το τι ακριβώς πρέπει να κάνεις - είναι αρκετά απλό. Η τρίτη περίπτωση είναι το ROM να έχει εξαχθεί από το αυθεντικό cartridge σε κάποια μορφή που δεν μπορεί να διαβάσει το UltraHLE. Τότε θα χρειαστείς κάποιον converter, αλλά νομίζω πως το ενδεχόμενο αυτό είναι σχεδόν απίθανο (μεγάλη γκαντεμιά, αυτά συμβαίνουν μόνο στον Κουράφαλο). Τέλος, θα ήθελα να προσθέσω ότι το συγκεκριμένο ROM τρέχει και στον Nemu και απ' ό,τι θυμάμαι το αποτέλεσμα είναι καλύτερο. Δοκίμασέ το κι εκεί! PC

ο ΜΑΞ στο ΦΕΓΓΑΡΙ

CD•ROM
ηλικία
3-7
WIN•MAC



ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ



Tivola
ELECTRONIC PUBLISHING

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: MICROSTAR A.B.E.E. ■ Κονοπισοπούλου 30, 115.24 Αθήνα □ Τηλ: 6998.974, 6997.495 Fax: 6927936
http://www.microstar.gr - E-mail:microstar@microstar.gr

UNDERDOGS & CO

Η "περιθωριοποίηση" του Gabriel

Είμαι βέβαιος ότι η συντριπτική πλειονότητα των αναγνωστών της παρούσας στήλης έχει επισκεφθεί πάμπολλες φορές το γνωστό site "Home of the Underdogs", που στις μέρες ακμής του αποτέλεσε το ναό του ηλεκτρονικού retro gaming. Πόσοι όμως γνωρίζουν τη σημασία της λέξης "underdog";

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Υπάρχει σαφής διαφορά μεταξύ των όρων "abandonware" και "underdog". Ο πρώτος περιγράφει το σύνολο των παιχνιδιών που είναι δύσκολο να βρεθούν στην αγορά, γιατί έχει περάσει ένα μεγάλο χρονικό διάστημα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους. Ο δεύτερος όρος, από την άλλη πλευρά, χρησιμοποιείται για τίτλους που, ενώ είχαν να επιδείξουν αξιόλογα στοιχεία, δεν κατάφεραν να καταξιωθούν στο χώρο του gaming. Πρόκειται για τα λεγόμενα "υποτιμημένα" παιχνίδια. Ο παραλληλισμός με τα αντίστοιχα έργα τέχνης είναι άμεσος και αναπόφευκτος και βοηθάει στον εντοπισμό των παραμέτρων που οδηγούν στην κατάσταση αυτή: Πολλοί ήταν οι καλλιτέχνες των οποίων το έργο αναγνωρίστηκε πολλά χρόνια μετά το θάνατό τους. Βλέπετε, η μόδα, αυτός ο κατευθυνόμενος και τυποποιημένος τρόπος έκφρασης (δεν είναι ούτε καν τρόπος, αλλά μέσο), τυφλώνει τους ανθρώπους και τους οδηγεί σε μια μάταιη αναζήτηση του "κοινώς αποδεκτού". Στην περίπτωση των computer games, μάλιστα, τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα, αφού στην εκ των υστέρων εκτίμησή τους υπεισέρχεται ο παράγοντας τεχνολογία, που δρα πάντα αρνητικά. Πράγματι, όσο καλό κι αν είναι ένα παιχνίδι 10 ετών, δεν μπορεί να κάνει την ίδια αίσθηση (στους νέους χρήστες, τουλάχιστον) με τους εντυπωσιακούς τίτλους της τρισδιάστατης εποχής μας. Τούτο διότι ο άνθρωπος συνηθίζει γρήγορα στις ανέσεις και δύσκολα τις αποχωρίζεται.

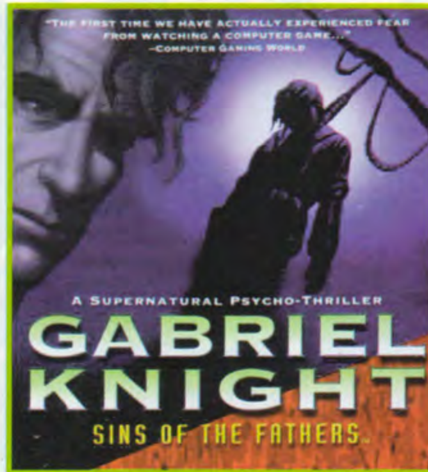


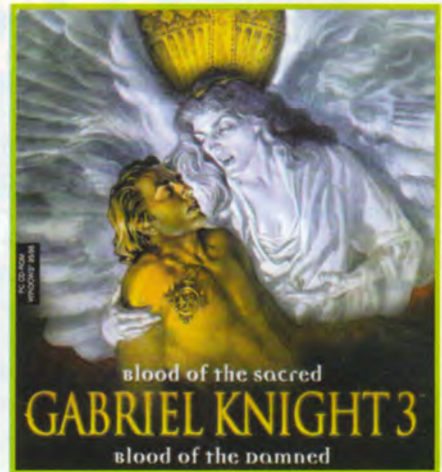
Ο Gabriel Knight... πολυγωνοποιημένος.

Είναι αλήθεια, πάντως, ότι η περίπτωση των adventure games είναι κάπως διαφορετική. Εδώ το κύριο συστατικό δεν είναι η τεχνολογία, αλλά οι ιδέες. Ετσι, αν ένας τίτλος διαθέτει έξυπνους γρίφους και ελκυστικό σενάριο, μπορεί να παιχθεί ευχάριστα, όσα χρόνια κι αν περάσουν από την κυκλοφορία του. Ωστόσο, το κοινό που θα δεχθεί να θυσιάσει τις ευκολίες που προσφέρουν τα υπεραπλουστευμένα interfaces της εποχής μας είναι περιορισμένο. Ακόμα κι εγώ, που με τόσο δασκαλίστικο και επικριτικό ύφος συντάσσω τις γραμμές αυτές, πολλές φορές δυσανασχετώ, όχι μόνο όταν είμαι αναγκασμένος να ψάχνω στα λεξικά για συνώνυμα (γνώριμο σκηνικό στα παλιά adventures· για παράδειγμα, το παιχνίδι μπορεί να μην αναγνώριζε τη λέξη separate επειδή περίμενε την divide), αλλά και όταν στερούμαι πολύ πιο εξεζητημένα χαρακτηριστικά, όπως το speech. Ολα αυτά, βέβαια, συμβαίνουν προτού το σενάριο αρχίσει να υφαίνει μια διαχωριστική γραμμή μεταξύ της καρέκλας μου και της πραγματικότητας. Μετά τη δημιουργία της γραμμής αυτής, δεν έχει σημασία αν μπροστά μου έχω την επίπεδη Nokia ή την πράσινη οθόνη του παλιού μου Tulip, αφού δεν βρίσκομαι πια πίσω από το γυαλί, αλλά μέσα σε αυτό και, βέβαια, ακόμα και η πιο σύγχρονη κάρτα γραφικών δεν επαρκεί για να αποτυπώσει τις αποχρώσεις της ανθρώπινης φαντασίας...

Πολλές είναι οι περιπτώσεις των adventures που έγιναν underdogs. Στο τεύχος του Ιανουαρίου πήραμε μια πρώτη γεύση από ένα τέτοιο παιχνίδι (το Blue Ice), ενώ θα ακολουθήσουν κι άλλα αφιερώματα (το σχετικά πρόσφατο "Are you afraid of the dark" είναι το πρώτο που έρχεται αυτή τη στιγμή στο μυαλό μου). Αυτόν τον μήνα, πάντως, θα ασχοληθούμε με ένα σχετικά καινούριο παιχνίδι που, ενώ πριν από την κυκλοφορία του όλα έδειχναν ότι επρόκειτο να γίνει μεγάλη επιτυχία, τελικά, απογοήτευσε - κυρίως τους κριτικούς - και κατέληξε να πωλείται μισοτιμής στα ράφια με τα αζήτητα. Το τελευταίο, βέβαια, δεν είναι και τόσο αρνητικό για τους gamers, αφού η αγορά ενός πρωτοκλασάτου τίτλου στην τιμή των 6.000 δρχ. (αν θυμάμαι καλά) είναι ιδιαίτερα συμφέρουσα. Ει-







Τα εξώφυλλα των παιχνιδιών της σειράς.

δικά αν στη συσκευασία, εκτός από τα CDs και το manual, περιλαμβάνεται κι ένα καλαίσθητο comic, που αναλαμβάνει να εγκλιματίσει τον παίκτη, η πρόταση γίνεται ακόμα πιο δελεαστική. Ομως, η εμπορική αποτυχία έχει και αρνητικές συνέπειες, που θα εκδηλωθούν ως άρση της εμπιστοσύνης της εταιρείας προς τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Ετσι, την παρούσα χρονική στιγμή, το ενδεχόμενο συνέχισης της δημοφιλούς σειράς Gabriel Knight - σωστά μαντέψατε, γι' αυτήν διαβάζατε μέχρι τώρα - φαίνεται πως βρίσκεται έξω από τη σφαίρα του πραγματικού.

GABRIEL KNIGHT 3

Σπάνια βλέπει κανείς τόσο αντιφατικές κριτικές για ένα παιχνίδι: Το Gamesdomain έδωσε στο παιχνίδι το "χρυσό" βραβείο, το Adventuregamer το βαθμολόγησε με 5/5, ενώ το γνωστό και μη εξαιρετέο Gamespot έδωσε 6,7/10. Πάντως, όσο κι αν φαίνεται παράλογο, το review του Gamespot μοιάζει το πιο ισορροπημένο από τα προαναφερόμενα, αν και είναι σαφές ότι ο reviewer δεν έπαιξε το παιχνίδι, αλλά το "είδε" με τη βοήθεια κάποιας λύσης. Κι αυτό διότι αναφέρει ότι σε καμία περίπτωση το παιχνίδι δεν προκαλεί στον παίκτη έντονα συναισθήματα! Βέβαια, όταν παίζεις με τη λύση και ξέρεις κάθε στιγμή τι πρόκειται να συμβεί, δεν έχεις ούτε αγωνία ούτε άγχος. Από την άλλη πλευρά, οι κρίσεις που αφορούν στα γραφικά, τους διαλόγους και τη φωνή του Gabriel είναι επαρκώς αιτιολογημένες. Πράγματι, τα γραφικά του παιχνιδιού (αν εξαιρέσουμε τις κινηματογραφικές σκηνές και μερικούς θαυμάσιους φωτισμούς εσωτερικών χώρων) δεν ήταν ό,τι καλύτερο. Κι αυτό διότι το παιχνίδι κυκλοφόρησε με καθυστέρηση περίπου ενός χρόνου (!), με συνέπεια να μην μπορεί να ανταγωνιστεί τεχνολογικά τις τελευταίες παραγωγές, με τους εκπληκτικούς τρισδιάστατους χώρους και τα εντυπωσιακά ειδικά εφέ. Ενστάσεις υπάρχουν ακόμα στο σχεδιασμό του Gabriel, που κρίνεται ατελής, ενώ και η "ένδυσή" του είναι άκομψη και στερείται πρωτοτυπίας. Επίσης, ο Tim Curry είναι εκτός τόπου και χρόνου στο μεγαλύτερο μέρος της περιπέτειας: Η υπερβολική άνεσή του, σε συνδυασμό με τη "βλαχοαμερικανική" προφορά του, δεν ταιριάζουν καθόλου στον μυστηριώδη πρωταγωνιστή, που, σημειωτέον, φέρει από φυσικού του μια ψυχρή αύρα, εξαιτίας της γερμανικής καταγωγής του (Sins of the Fathers).

Ωστόσο, οι προαναφερόμενες ατέλειες δεν είναι τίποτα άλλο από λεπτομέρειες μπροστά στις καινοτομίες του παιχνιδιού, αλλά και στα στοιχεία που επανέφερε στο προσκήνιο. Ο χειρισμός, πρώτα απ' όλα, είναι -αν μη τι άλλο- πρωτότυπος. Είναι η πρώτη φορά που η κίνηση της κάμερας δεν σχετίζεται με το χαρακτήρα, αλλά ακολουθεί μια εντελώς ελεύθερη φιλοσοφία, επιτρέποντας ουσιαστικά την πρόσβαση ακόμα και στα πιο δύσβατα σημεία κάθε τοποθεσίας. Με τον τρόπο αυτό, ο δημιουργός έχει τη δυνατότητα να προσθέσει γρίφους που στηρίζονται περισσότερο στην κριτική ανεύρεση των αντικειμένων παρά στο δημοφιλές, τα τελευταία χρόνια, Pixel Hunting. Διότι ο παίκτης δεν καλείται να αντιδράσει μηχανικά "σαρώνοντας" την οθόνη, αλλά αναγκάζεται να λειτουργήσει αφαιρετικά, μαντεύοντας την πιθανή θέση των κρυμμένων στοιχείων. Φυσικά, τίποτα δεν είναι τέλειο στον κόσμο αυτό, και υπάρχουν πράγματι σημεία όπου ο χειρισμός δεν λειτουργεί σωστά. Η σκηνή στην οποία πρέπει να κλέψεις το διαβατήριο του Mosely (όπως πολύ σωστά ανέφερε ο Αντρέας σε παλιότερο άρθρο του) είναι ενδεικτική, μην ξεχνάμε, όμως, ότι πρόκειται για το πρώτο παιχνίδι που ενσωματώνει το καινούριο σύστημα χειρισμού και υπάρχουν πολλά περιθώρια βελτίωσης. Αντίθετα, το φαινόμενο της "διαφάνειας" των χαρακτήρων (υπό συγκεκριμένες γωνίες και για ορισμένες τοποθετήσεις της κάμερας, ο παίκτης μπορεί να βλέπει "μέσα" από τους χαρακτήρες, λες και οι τελευταίοι είναι διαφανείς) δεν νομίζω ότι οφείλεται σε bug, αλλά είναι μάλλον επιλογή των προγραμματιστών, ώστε να μην περιορίζεται η θέα του χρήστη.

Επιπλέον, η χρησιμοποίηση τόσο του ποντικιού όσο και του πληκτρολογίου είναι καλοδεχούμενη, αφού πρόκειται για μια φιλότιμη προσπάθεια "αποφυγής της πεπατημένης" και δείχνει πως οι προγραμματιστές προσπάθησαν να βρουν ένα σύστημα χειρισμού όσο το δυνατόν πιο γρήγορο και λειτουργικό. Το γεγονός και μόνο ότι υπάρχει η δυνατότητα πλήρους πλοήγησης σε έναν τρισδιάστατο χώρο με μια συσκευή σχεδιασμένη για δισδιάστατη κίνηση, δείχνει την ποιότητα της δουλειάς αλλά και το ζήλο των δημιουργών.

Το σημείο όπου διαφοροποιούνται τα adventures από τα λεγόμενα "interactive movies" είναι αναμφισβήτητα οι γρίφοι. Πιστεύω ότι εδώ κυρίως βρίσκεται η δύναμη του παιχνιδιού. Φυσικά, δεν λείπουν και οι "παράλογοι γρίφοι", όμως είναι μετρημένοι στα δάκτυλα του ενός χεριού και δεν είναι τόσο εκνευριστικοί. Υπάρχει, δε, ένας θαυμάσιος γρίφος, που αξίζει να μείνει στην ιστορία των computer games, και είμαι της γνώμης ότι, μόνο και μόνο για να τον δείτε, αξίζει να παίξετε το παιχνίδι. Εννοώ, βέβαια, τον "Le Serpent Rouge", που αποτελεί μια εκπληκτική προσπάθεια συνδυασμού στοιχείων από πολλούς τομείς της τέχνης. Πρόκειται για μια αξιομνημόνευτη στιγμή για τα adventures αλλά και για την Jane Jensen. Οι προαιρετικές σκηνές και οι γρίφοι με πολλαπλούς τρόπους επίλυσης βάζουν το κερασάκι στην τούρτα και δίνουν ένα άρωμα από τις παλιές, καλές μέρες.

Το στοιχείο που με προβλημάτισε περισσότερο, πάντως, ήταν η πλοκή της περιπέτειας. Αντι-

ση θα τη χαρακτήριζα, αλλά και απροσδόκητη (με την κακή έννοια) και βιαστικά τελειωμένη. Ολα βαίνουν καλώς μέχρι να αρχίσει ο Emilio τις αποκαλύψεις: οι χαρακτήρες δρουν παράλληλα, ο καθένας για να εξυπηρετήσει τα δικά του συμφέροντα, τα στοιχεία βγαίνουν ομαλά στην επιφάνεια. Μόλις πας όμως να βρεις κάποια άκρη, αρχίζουν να προστίθενται καινούρια - και πιο βασανιστικά - ερωτήματα. Οι ήρωες προχωρούν στο σκοτάδι ψηλαφώντας, γνωρίζοντας ότι πάντα βρίσκονται ένα βήμα πίσω. Το στοιχείο αυτό εκτοξεύει την αδρεναλίνη στα ύψη και προδιαθέτει τον παίκτη για μια μεγάλη κορύφωση. Δεν είναι όμως υπερβολικό να γράψω ότι η κορύφωση δεν έρχεται ποτέ. Το φινάλε στο ναό είναι απλώς το ξεφούσκωμα, η μεγάλη απογοήτευση. Δεν εξετάζω αν τα όσα λαμβάνουν χώρα από εκεί και μετά είναι αιρετικά ή όχι, δεν με ενδιαφέρει καθόλου. Το πρόβλημα είναι ότι, με όσα συμβαίνουν, σου δίνεται η εντύπωση ότι ο Gabriel δεν ζει τις περιπέτειές του στον κόσμο μας, αλλά... σε άλλο πλανήτη. Δεν υπάρχει καμία πιθανότητα έστω και ένας παίκτης να... χάψει το παραμύθι. Από εδώ κι έπειτα, ακόμα και οι γρίφοι γίνονται ανόητοι - μέχρι και action στοιχεία επιστρατεύονται - και η ποιότητα πέφτει κατακόρυφα. Νομίζω ότι το παιχνίδι παρουσιάζει δύο πρόσωπα: εξαιρετικό μέχρι το ναό και κάτω του μετρίου στη συνέχεια. Ομως, καλώς ή κακώς, η τελική εντύπωση είναι αυτή που μένει...

Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει, τέλος, στη μουσική του Robert Holmes, που είναι μια μοναδική αισθητική απόλαυση. Το εισαγωγικό κομμάτι, με τη μελωδία να ξεδιπλώνεται σταδιακά και τις κιθάρες να έρχονται από το παρασκήνιο και να δυναμώνουν σιγά σιγά, είναι ένα από τα καλύτερα που έχουν γραφεί για computer game (και όχι μόνο).



Lady Howard και Estelle: ένα περίεργο δίδυμο.

Αν και το Gabriel Knight 3 είχε όλα τα φόντα να αποτελέσει το ορόσημο της επαναφοράς των adventures στο προσκήνιο, απέτυχε. Είμαι σχεδόν πεπεισμένος, πάντως, ότι η επανάκαμψη θα επιτευχθεί μέσω της ανανέωσης σε όλους τους τομείς, αλλά και με την ταυτόχρονη στροφή στις παραδοσιακές "αξίες" (εναλλακτικοί τρόποι επίλυσης, προαιρετικές αποστολές). Προς το παρόν, το μόνο που μπορούμε να κάνουμε, είναι να ενθαρρύνουμε τους δημιουργούς να συνεχίσουν να εργάζονται προς τη σωστή κατεύθυνση.



Ολοι θα ήθελαν να ανακρίνουν τέτοιους υπόπτους...

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Αυτή τη φορά το παράκανα! Εξάντλησα το 92% του διαθέσιμου χώρου με τη φλυαρία μου... Χώρο για άλλα σχόλια δεν έχω, οπότε απλώς παραθέτω τις διευθύνσεις (και τα σχόλια) που μου έστειλε ο φίλος Ζήσης Ταχτσίδης. Οι υπόλοιπες επιστολές (μερικές παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον) θα παρουσιαστούν τον επόμενο μήνα. Κάντε λίγη υπομονή!

- **http://abandonware.universal.av7.net/index2.html**
  Παιχνίδια της περιόδου 1981-1987.
- **http://perso.club-internet.fr/fbas/Forgotten/gallery.html**
  Παιχνίδια της περιόδου 1985-1991.
- **http://www.cdos.org/**
  Λίγα αλλά καλά (no broken links)!
- **http://users.otenet.gr/~marvel/**
- **http://gamez.eyep.net/games.php3?offset_games=90&type=All**
  Ομορφο site με πολλά παιχνίδια.
- **http://www.bhlegend.com/php/show.php3**
  Πολύ προσεγμένη δουλειά.
- **http://www.saunalahti.fi/heikkilo/**
  Αρκετά δυσεύρετα παιχνίδια (Deja Vu 2, Alley Cat, Titus the fox).

PC

Pokémon™*

TRADING CARD GAME



Κυριαρχείστε στο παιχνίδι!



Με το Gym Challenge
παίρνεις τη θέση
των αγαπημένων σου
Gym Leaders!

Νέες κάρτες
Νέες στρατηγικές
Θεματικές Τράπουλες:
Sabrina, Koga, Giovanni, Blaine
126 νέες κάρτες
Νέες Ολογραφικές!

www.kaissagames.com











πληροφορίες στην ανοικτή γραμμή
τηλ: 6929165



RPGA GREECE

Η περιπέτεια άρχισε!

Εδώ και λίγο καιρό όσοι αγαπούν τα παιχνίδια ρόλων, και ειδικότερα το πιο διαδεδομένο εξ αυτών, το Dungeons & Dragons, έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν στη διαμόρφωση του "κόσμου" στον οποίο κινούνται όχι μόνο αυτοί, αλλά και δεκάδες άλλοι συμπαίκτες τους! Στη συνέχεια θα διαβάσετε όλες τις σχετικές λεπτομέρειες...

του Μίλτου Κύρκου

Μέχρι τώρα κάθε ομάδα στο D&D ολοκλήρωνε τις περιπέτειές της ως τμήμα ενός μεγαλύτερου campaign και με αυτό τον τρόπο οι παίκτες δεν ένιωθαν ξεκομμένοι από την πραγματικότητα, αλλά γνώριζαν ότι κάθε πράξη τους μετρούσε στη γενικότερη κατάσταση των πραγμάτων. Επίσης, εν μέσω των περιπετειών, οι παίκτες μπορούσαν να αποκτούν γη, πύργους, να συνάπτουν σχέσεις και να τα ξαναβρίσκουν όλα αυτά επιστρέφοντας από την περιπέτεια. Ετσι, το παιχνίδι αποκτούσε μια ακόμα διάσταση ρεαλισμού αλλά και διασκέδασης, μια και τα δύσκολα κερδισμένα χρυσά νομίσματα έπρεπε να επενδυθούν ή καταναλωθούν με τους πιο διαφορετικούς τρόπους.

Τώρα, η παγκόσμια Role Playing Gamers Association (ή RPGA) ξεκίνησε τη δημιουργία ενός ζωντανού κόσμου, του Living Greyhawk, που έχει μια διαφορά από όλους τους άλλους: σε αυτόν συμμετέχουν ομάδες από όλο τον κόσμο και γράφουν οι ίδιες την ιστορία του!



Στον κόσμο του Living Greyhawk κάθε χώρα έχει μια περιοχή, στην οποία ζουν οι χαρακτήρες από τους παίκτες της. Στις κατευθύνσεις ενός χονδρικά συμφωνημένου storyline, οι ομάδες μπορούν να συμμετέχουν στις περιπέτειες, να αποκτούν εμπειρία και χρήμα, να παρεμβαίνουν στη διαμόρφωση του κόσμου, να αποκτούν υπόσταση και οντότητα. Στον ίδιο χώρο αρχίζουν σιγά σιγά να διαμορφώνουν το χάρτη των περιοχών τους, να θέτουν στόχους και προοπτικές, να αποκτούν αξιώματα, φίλους και θανάσιμους εχθρούς.

Η Ελλάδα έχει ως χώρο την περιοχή του Knurl, στα Bone Marches. Είναι ένας σκληρός χώρος, μια και το παλιό βασίλειο του Knurl έχει υποστεί εισβολή από ορδές humanoids και ο ζωτικός χώρος του έχει περιοριστεί στην ίδια την πόλη του Knurl και στις γύρω περιοχές. Θα χρειαστεί ένας τιτάνιος αγώνας για να ελευθερωθεί ξανά η χώρα και φυσικά πολλοί ήρωες πρέπει να χύσουν το αίμα τους - όμως καταλαβαίνει κανείς πως σε μία περίοδο αναταραχής και χάους δίνονται και τεράστιες δυνατότητες προσωπικής ανέλιξης, πλουτισμού, δόξας.

Τον Δεκέμβριο, στο Games Fair της Κάισσα, έγινε η παρουσίαση της RPGA και η πρώτη εγγραφή των μελών της RPGA Greece. Τον Ιανουάριο οι διάσπαρτοι παίκτες συνενώθηκαν σε ομάδες και έπαιξαν την πρώτη περιπέτεια, ενώ ήδη έχει παιχθεί και η δεύτερη, με μεγάλη συμμετοχή.

Για να μπορέσει κάποιος παίκτης να συμμετάσχει στο ζωντανό campaign του Greyhawk, πρέπει να κατασκευάσει ένα χαρακτήρα (σύμφωνα με τους κανόνες της τρίτης έκδοσης του Dungeons & Dragons) και μετά να αναζητήσει



μία ομάδα με άτομα που του αρέσουν ως παίκτες ή βρίσκονται κοντά στο σπίτι του. Κατόπιν, αρχίζουν οι περιπέτειες και ο χαμός!

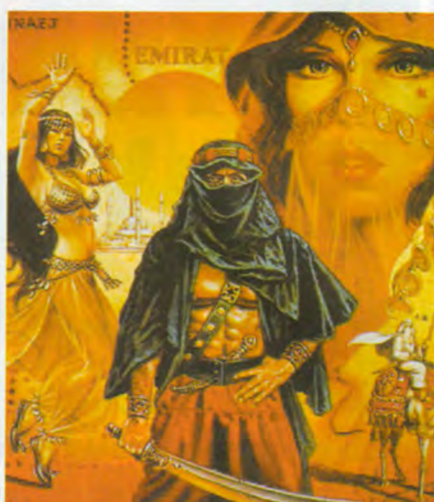
Το στρατηγείο της RPGA Greece βρίσκεται στην Κάισσα Βικτωρίας, στην οδό Γ' Σεπτεμβρίου 118 (τηλ.: 8813990). Εκεί, κάθε Τρίτη και Πέμπτη μαζεύεται η ελληνική "τριάδα" (οι υπεύθυνοι από την RPGA για την Ελλάδα) και εκτός από τους χαρακτήρες που κατασκευάζουν για τους νέους παίκτες μπορούν να σας λύσουν και κάθε απορία για το πώς μπορεί να συμμετάσχει κανείς στο ζωντανό κόσμο του Greyhawk και να επηρεάσει τα δρώμενα στο Knurl.

Τα σενάρια της RPGA παίζονται στα καταστήματα που μέχρι τώρα συμμετέχουν (Κάισσα Βικτωρίας, Κάισσα Αμαρουσίου, Ψυχής τα Λαμπυρίσματα, Fantasy Shop Γ' Σεπτεμβρίου), αλλά όλο και αυξάνονται τα νέα καταστήματα που ενδιαφέρονται να φιλοξενήσουν τις ομάδες των role players.

Μη χάνετε, λοιπόν, καιρό! Το Knurl βρίσκεται σε αναβρασμό, και όλοι οι ήρωες είναι ευπρόσδεκτοι! Μην ξεχνάτε πως όσοι βρεθούν από την αρχή στη μάχη θα μπορέσουν να δρέψουν ακόμα περισσότερους καρπούς για τους κόπους τους - ή να κερδίσουν την αθανασία (και μην ξεχνάτε.. τα humanoids είναι μερικές φορές ανθρωποφάγα!).







TO MAGIC ΜΙΛΑΕΙ ΙΣΠΑΝΙΚΑ!

Στις 18 Φεβρουαρίου ολοκληρώθηκε στην Κάισσα Βικτωρίας το προκριματικό τουρνουά για το επαγγελματικό τουρνουά Magic: The Gathering της Βαρκελώνης, που θα διεξαχθεί στις αρχές Μαΐου. Οι παίκτες μονομάχησαν στους πρώτους γύρους σε ένα τουρνουά sealed deck (όπου κάθε παίκτης φτιάχνει τράπουλα εκείνη τη στιγμή από ένα κλειστό deck Invasion και δύο boosters Planeshift) και μετά οι οκτώ καλύτεροι έπαιξαν ένα booster Draft, για να ξεκαθαρίσουν τα πράγματα.

Το ενδιαφέρον στοιχείο αυτών των τουρνουά είναι πως ακόμη και οι νέοι παίκτες έχουν τις ίδιες δυνατότητες (τουλάχιστον αναφερόμενοι στις κάρτες) με τους παλιούς, μια και δεν μετράνε οι συλλογές των καρτών (όλοι αρχίζουν με νέα decks), αλλά η ικανότητα στο παιχνίδι και η γνώση των στρατηγικών του. Επίσης, όσοι περάσουν στην οκτάδα (αλλά δεν φτάσουν στην πρώτη θέση) μοιράζονται ως δώρο τις σπάνιες κάρτες του booster Draft.



Το πρώτο βραβείο ήταν ένα δωρεάν εισιτήριο για τη Βαρκελώνη που προσέφερε η Κάισσα, πάντως τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν είναι γνωστό το όνομα του νικητή. Οπως και νά 'χει ελπίζουμε η συμμετοχή του στο Professional Tournament να του δώσει την ευκαιρία να κοντράρει όλους τους μεγάλους παίκτες της παγκόσμιας σκηνής του Magic, και αν στην πορεία κερδίσει και μερικές χιλιάδες δολάρια, ε, κακό δεν κάνουν!

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC: THE GATHERING

Φέτος, όπως κάθε χρονιά, η Κάισσα διοργανώνει την άνοιξη το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα για το Magic. Για μια ακόμη περίοδο την Κυριακή των Βαΐων (8 Απριλίου) διεξάγονται οι αγώνες πρόκρισης για τα τελικά σε όλη την Ελλάδα (Αθήνα, Θεσ/νίκη, Ηράκλειο, Χανιά, Λάρισα, Καβάλα, Βόλο και πιθανώς Πάτρα και Χαλκίδα). Σε αυτούς μπορούν να συμμετάσχουν όλοι οι παίκτες που παίζουν Magic και να προσπαθήσουν να προκριθούν στα τελικά. Περίπου ένας στους πέντε συμμετέχοντες θα περάσει στην επόμενη φάση.

Στην Αθήνα οι προκριματικοί θα γίνουν στο ξενοδοχείο "President" και αναμένεται κοσμοπλημμύρα, μια και η σταθερή ανάπτυξη του παιχνιδιού φέρνει συνέχεια νέους παίκτες στις τάξεις του. Ετσι, το μεγάλο τουρνουά των προκριματικών είναι μια καλή ευκαιρία για τον καθένα να αποκτήσει τις απαραίτητες εμπειρίες από το αγωνιστικό Magic, αλλά και να προκριθεί στο (με μεγάλα βραβεία) δεύτερο σκέλος του πρωταθλήματος!

FRIDAY NIGHT MAGIC

Οσοι αγαπούν το Magic και κάποιο βράδυ της εβδομάδας δεν μπορούν να βρουν συμπαίκτες, ας μην απελπίζονται! Σε πολλά από τα καταστήματα της Κάισσα αλλά και σε μερικά άλλα (Ψυχής τα Λαμπυρίσματα) ισχύει ο θεσμός των απογευματινών τουρνουά! Ναι, μία φορά την εβδομάδα (την ίδια πάντα ημέρα ανά κατάστημα) οι παίκτες του Magic μπορούν να συμμετάσχουν σε ένα τουρνουά μικρό και ευκίνητο, που προσφέρει και κάποιες σπάνιες κάρτες ως δώρα, αποκλειστικά για τους παίκτες του FNM. Ο θεσμός, που ξεκίνησε από την Κάισσα του Αμαρουσίου (τηλ.: 6141675), έχει επεκταθεί τώρα και στην Κάισσα Βικτωρίας, στο Ψυχής τα Λαμπυρίσματα, στην Κάισσα Θεσσαλονίκης, Λάρισας και Χανίων, αλλά και στην Καβάλα, με το κατάστημα "Σαχ Ματ". Οπως βλέπετε, Ελλάδα δεν είναι μόνο η Αθήνα, και η επαρχία παρουσιάζει πολλούς και καλούς παίκτες!

GAMES FAIR ΣΤΗΝ ΠΑΤΡΑ

Το πρώτο σαββατοκύριακο του Μαρτίου διοργανώνεται στην Πάτρα το τοπικό Games Fair, με τη στήριξη των καταστημάτων Παπασωτηρίου - Discover, που διαθέτουν τα προϊόντα της Κάισσα στην Πάτρα. Αν κρίνουμε από την προσπάθεια που καταβάλλουν οι διοργανωτές, προβλέπεται μεγάλη επιτυχία! Θα παιχθούν όλα τα παιχνίδια ρόλων (Dungeons & Dragons, Vampire, Merp, Cthulhu), παιχνίδια με κάρτες Magic, Pokemon) και γενικότερα ό,τι ενδιαφέρει τους φανατικούς παίκτες της Πάτρας. Το "PC Master" θα είναι εκεί και θα σας μεταφέρει με κάθε λεπτομέρεια το τι συνέβη στη δεύτερη (μετά το καρναβάλι) σημαντικότερη εκδήλωση στην πόλη (λέμε τώρα..).

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ

Πώς θα γίνετε καλύτεροι αφηγητές

Για πολλούς από εσάς ο κόσμος του σκότους άνοιξε τις πύλες του και περάσατε στην άλλη πλευρά αυτής της πραγματικότητας. Είδατε τη νύχτα μέσα από αθάνατα και διψασμένα μάτια και αποφασίσατε να συνεχίσετε το ταξίδι σας σε αυτόν το μυστηριώδη κόσμο. Αυτό το άρθρο δεν είναι για εσάς που περάσατε τις πύλες. Είναι για εσάς που τις ξεκλειδώνετε στα μυαλά των παικτών σας, τους παίρνετε από το τραπέζι του σαλονιού που μπορεί να παίζετε και τους πάτε στον κόσμο και στα γεγονότα που εσείς πλάθετε... Ναι, αυτό το άρθρο είναι για σένα, άμοιρε αφηγητή.

του Αντώνη "The Raven" Γαλάτη

Μη μασάτε, παιδιά, το ξέρω ότι είναι δύσκολη δουλειά, αλλά είναι κάτι το οποίο δεν το κάνει ο καθένας και το κάνουμε εμείς, για τον πιο απλό λόγο... ότι μπορούμε!

Είμαι σίγουρος ότι ψάχνετε απεγνωσμένα για βοήθεια μέσα σε αυτό το χείμαρρο από ερωτήσεις που τόσο οι παίκτες όσο και εσείς οι ίδιοι θέτετε. Ψυχραιμία! Οι απαντήσεις που ψάχνετε είναι εδώ, όλες μαζεμένες στο ολοκαίνουριο, βγαλμένο από τα πιο σκοτεινά αρχαία κείμενα των βαμπίρ... το Εγχειρίδιο του Αφηγητή για το "Vampire: Η Μεταμφίεση", το δημοφιλέστερο μοντέρνο role playing game.

Σε αυτό το βιβλίο αναφέρονται αναλυτικά οι τρεις πατριές που παραλείπονται στο βασικό βιβλίο (Daughters of Cacophony, Salubri και Samedi), όπως επίσης νέα όπλα, ατραποί και ικανότητες, νέο εκτεταμένο φύλλο χαρακτήρα και φυσικά ο πίνακας του αφηγητή, για να έχετε όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε μπροστά στα μάτια σας.

Οι secondary abilities, οι disciplines καθώς και ο εξοπλισμός έχουν τα δικά τους κεφάλαια στο βιβλίο, όπου παρουσιάζονται εξονυχιστικά και με κάθε λεπτομέρεια όσα πρέπει να γνωρίζει ο αφηγητής που θέλει να οργανώσει σωστά το παιχνίδι και τους παίκτες.

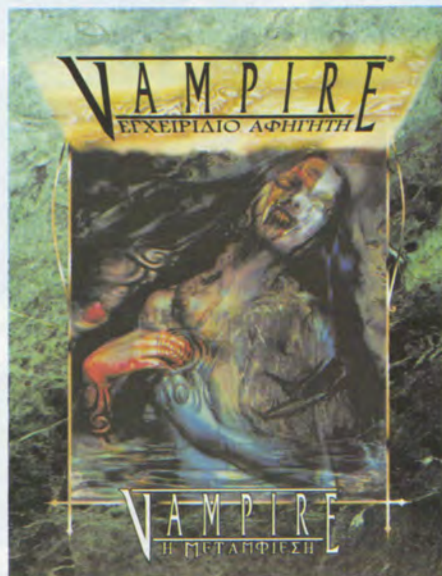
Επίσης, ο απαραίτητος "σύντροφος" κάθε αφηγητή περιλαμβάνει όλους τους καινούριους κανόνες του παιχνιδιού, καθώς και λεπτομερείς οδηγίες προκειμένου να μπορέσουν να φτιάξουν το δικό τους κόσμο, όπως ακριβώς τον οραματίζονται. Φίλοι αφηγητές, σίγουρα δεν είστε πια μόνοι...

Οι νύχτες είναι δικές σας!

ΤΟ FANTASY GAMES FAIR ΕΡΧΕΤΑΙ!!!

Μία από τις πιο επιτυχημένες εκδηλώσεις στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας πλησιάζει ξανά.

Στις 7 και 8 Απριλίου θα ανοίξουν οι πύλες της φαντασίας για τους fans όλων των αγαπημένων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Επιδείξεις νέων και παλιών παιχνιδιών, τουρνουά, διαγωνισμοί και happenings είναι η συνταγή της επιτυχίας του Fantasy Games Fair, που οργανώνεται κάθε χρόνο από το Fantasy Shop. Θα τα βρείτε όλα: Magic, D&D, Vampire, Star Wars, Mage, Werewolf, Legend of the 5 Rings, Warhammer, Demonworld και πολλά άλλα νέα παιχνίδια. Να είστε όλοι εκεί!



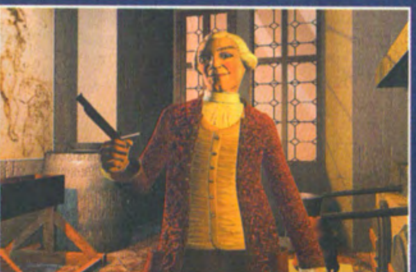
Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΜΑΡΤΙΟΣ 2001

- ΣΑΒΒΑΤΟ 3/3: WARHAMMER FANTASY TOURNAMENT
  Τουρνουά στο δημοφιλέστερο Miniature wargame
- ΚΥΡΙΑΚΗ 4/3: WARHAMMER FANTASY TOURNAMENT
  Τουρνουά στο δημοφιλέστερο Miniature wargame
  VAMPIRE - SABBAT WARS CARD GAME TOURNAMENT
  Οι αιώνιες νύχτες του Vampire στο τελευταίο παιχνίδι που σχεδίασε ο ίδιος ο δημιουργός του Magic: The Gathering
- ΣΑΒΒΑΤΟ 10/3: WARHAMMER 40K TOURNAMENT
- ΚΥΡΙΑΚΗ 11/3: LEGEND OF THE 5 RINGS TOURNAMENT
- ΚΥΡΙΑΚΗ 18/3: MAGIC: THE GATHERING TOURNAMENT
  TYPE 1 - NORMAL
- ΚΥΡΙΑΚΗ 25/3: YOUNG JEDI CARD GAME TOURNAMENT
  Star Wars περιβάλλον και άφθονες μονομαχίες Jedi

Louvre
The final Curse










BEACON MULTIMEDIA: ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13 & ΒΟΥΤΣΙΝΑ, 155 61 ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: 6595630, FAX: 6595697, e-mail: beacon@beacon.gr

www.beacon.gr

PC CD ROM

BEACON MULTIMEDIA

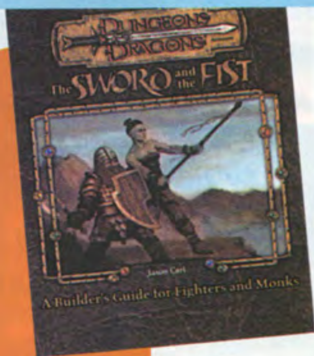
D&D ADVENTURE: THE SPEAKER IN DREAMS



Στην πόλη του Brindinford γίνεται το ετήσιο πανηγύρι. Ο κόσμος είναι χαρούμενος και διασκεδάζει, μέχρι που μια μεγάλη καταστροφή σταματάει τη γιορτή. Είναι οι αντίπαλες συμμορίες υπεύθυνες; Μήπως η κυβέρνηση γίνεται σιγά-σιγά τυραννική; Ή μια εφιαλτική δολοπλοκία είναι έτοιμη να καρποφορήσει; Το Speaker in Dreams είναι μια περιπέτεια για χαρακτήρες πέμπτου επιπέδου, που μπορεί να παιχθεί μεμονωμένα ή να ενσωματωθεί σε κάποιο campaign.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast **4.000 δρχ.** **Διατίθεται από την Κάισσα**

SWORD & FIST - A GUIDEBOOK TO FIGHTERS & MONKS



Η μάχη δεν είναι το παν - είναι απλώς το μοναδικό πράγμα που υπάρχει! Οι masters μάχης, με ή χωρίς όπλα, οι fighters και οι monks, βρίσκουν ό,τι χρειάζεται σε αυτό το βιβλίο. Περιλαμβάνει νέα feats, prestige classes, όπλα και εξοπλισμό, πληροφορίες για οργανώσεις όπως οι Red Avengers και οι Knight Protectors, σχεδιαγράμματα καταλυμάτων, όπως πύργους, μοναστήρια, μέχρι και μια αρένα μονομάχων! Ο συγγραφέας του βιβλίου, Jason Carl, είναι Role Playing Games designer στη Wizards of the Coast, όπου εργάζεται από το 1995.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast **8.000 δρχ.** **Διατίθεται από την Κάισσα**

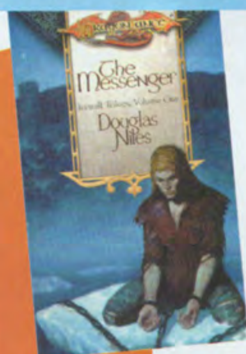
PLANESHIFT - INVASION CYCLE, BOOK II



Στο μέσον του πολέμου το έδαφος σείεται. Εκατομμύρια εισβολείς εμφανίζονται από το πουθενά, καθώς η τεχνητή διάσταση του Rath επικαλύπτει την Dominaria, πνίγοντας τη χώρα με τα τρομερά πλάσματα της Phyrexia. Ενα μυθιστόρημα του κόσμου του Magic: The Gathering. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά. Συγγραφέας του είναι ο J. Robert King, που έχει μέχρι στιγμής γράψει πολλά μυθιστορήματα για το Magic: The Gathering. Ανάμεσά τους τα Mad Merlin, The Thran, Time Streams και Invasion.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast **2.800 δρχ.** **Διατίθεται από την Κάισσα**

MESSENGER - ICEWALL TRILOGY, BOOK I



Πρόκειται για το πρώτο βιβλίο μιας νέας τριλογίας, που μιλάει για τις περιπέτειες ενός εξόριστου Silvanesti elf σε μια άγνωστη γη με το όνομα Icereach. Εκεί βρίσκει βαρβάρους να πολεμούν με τα απομεινάρια μιας αρχαίας αυτοκρατορίας ogre. Ενα μυθιστόρημα του κόσμο του Dragonlance. Το βιβλίο είναι γραμμένο στα αγγλικά από τον Douglas Niles, συγγραφέα πολλών ακόμα μυθιστορημάτων για τον κόσμο του Dragonlance. Γνωστά έργα του: The Last Thane, Fistandantilus Reborn, The Dragons, Emperor of Ansalon και Flint the King.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast **2.800 δρχ.** **Διατίθεται από την Κάισσα**

SECRETS OF NABOO



Ο ειρηνικός πλανήτης του Naboo έχει δεχθεί εισβολή από την ύπουλη Ομοσπονδία Εμπορίου. Από τους μεγαλοπρεπείς δρόμους του Theed μέχρι τις υποθαλάσσιες πόλεις του Otoh Gunga, συναρπαστικές περιπέτειες και θανάσιμοι κίνδυνοι περιμένουν τους γενναίους ήρωες. Ο πλανήτης του Naboo επιτέλους αποκαλύπτεται. Πρόκειται για ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον και συναρπαστικό campaign pack, βασισμένο στον κόσμο των Star Wars, φτιαγμένο από τους Steve Miller και Steven Schend. Οι φίλοι των Star Wars θα βρουν σε αυτό πολλές νέες ενδιαφέρουσες πληροφορίες για το Naboo.

8.000 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast*

WARHAMMER 40K: TYRANID GAUNTS



Το περιεχόμενο αυτού του κουτιού μπορεί να συναρμολογηθεί σε ένα ripper swarm με 8 hormagaunts και 8 termagaunts. Αυτά τα πλαστικά μοντέλα παρέχονται ασυναρμολόγητα και άβαφα. Κόλλα, μπογιά και σκηνικό δεν περιλαμβάνονται. Το εξώφυλλο του κουτιού μπορεί να είναι ελάχιστα διαφορετικό από αυτό της φωτογραφίας. Για περισσότερα σχετικά με το βάψιμο μινιατούρων, μην παραλείψετε να διαβάσετε και τη στήλη "Net Hobbies" αυτού του μήνα, όπου θα βρείτε κάποια sites που σας ενδιαφέρουν.

8.800 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Games Workshop*

DUNGEONS & DRAGONS MAGAZINE: DRAGON #280



Το Dragon #280 εξερευνά τα μυστήρια της μαγείας και της αλχημείας. Μάθετε την καταγωγή της μαγείας, τα νέα και πανίσχυρα familiars, πώς να χρησιμοποιείτε τη μαγεία με το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, πώς να κατασκευάζετε φανταστικά μαγικά αντικείμενα. Μάθετε ακόμα πώς μπορείτε να πολεμήσετε άλλους μάγους και να τους νικήσετε εύκολα. Επίσης, στο περιοδικό θα βρείτε στατιστικά για τους χαρακτήρες από την ταινία "Dungeons & Dragons" και τα άρθρα από τον J. Gregory Keyes "Role Models", "Class Acts" και "Countdown to the Forgotten Realms". Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.

2.000 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast*

WARHAMMER 40K: TYRANIDS CODEX



Το βιβλίο περιέχει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για το Hivemind. Μάθετε όλα όσα είναι γνωστά για τα Hivefleets, τις τακτικές τους και τα εκατομμύρια πλάσματα που απαρτίζουν τη φυλή των Tyranids. Το army list σε 48 σελίδες αναλύει ένα εκτενές βασικό army list, περιέχει όμως και ένα κεφάλαιο για να φτιάξετε τους δικούς σας στρατούς. Επίσης, υπάρχει ένα μεγάλο έγχρωμο κεφάλαιο, που σας δείχνει πώς να βάψετε τις μινιατούρες σας με παραδείγματα, προτάσεις και φανταστικές ιδέες. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Η τιμή δεν έχει ακόμα καθοριστεί | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Games Workshop*

CLANBOOK TREMERE REVISED: ΜΑΓΕΙΑ & ΔΕΣΜΟΙ ΑΙΜΑΤΟΣ



Από την πρώτη του νύχτα ανάμεσα στους Ομόαιμους, ο νεοφερμένος Τρεμέρ προσπαθεί να ισορροπήσει ανάμεσα στους νόμους της Καμαρίλα και σε αυτούς της πατριάς του. Ποιο από τα δύο είναι πιο επικίνδυνο;
Το Clanbook του Vampire: Η Μεταμφίεση, περιέχει λεπτομέρειες για τους Τρεμέρ, την ισχυρότερη πατριά των βαμπίρ, Θαυματουργικές τελετές, ιεραρχία και τις μυστικές κοινωνίες ανάμεσα στους Τρεμέρ.

6.000 δρχ.	Διατίθεται από το Fantasy Shop	Εταιρεία: White Wolf

THE ASHEN KNIGHT



Στα βάθη του Μεσαίωνα κάποια πανίσχυρα βαμπίρ βλέπουν την Ιπποσύνη ως ένα μέσο για να πολεμήσουν το Κτήνος μέσα τους. Σταυροφορίες, επικές μάχες και ο συνεχής κίνδυνος να αποκαλυφθούν από τους Ναΐτες Ιππότες που κυνηγούν τα "τέρατα". Περιέχει πληροφορίες για τα τάγματα των ιπποτών της εποχής και τους ιππότες-βαμπίρ.
Το Ashen Knight είναι ένα sourcebook του Vampire: The Dark Ages.

7.200 δρχ.	Διατίθεται από το Fantasy Shop	Εταιρεία: White Wolf

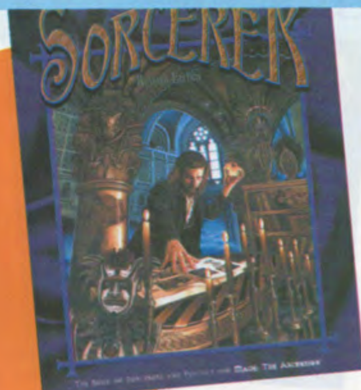
RIFTS RPG: ΟΙ ΠΥΛΕΣ ΑΝΟΙΞΑΝ...



Στο κοντινό μέλλον αυτό που το ανθρώπινο είδος φοβόταν γίνεται πραγματικότητα: Ένα πυρηνικό ολοκαύτωμα γίνεται η αιτία δισεκατομμυρίων θανάτων και η ψυχική ενέργεια που απελευθερώνεται ταυτόχρονα γίνεται η αρχή μιας αλυσιδωτής αντίδρασης που αλλάζει τη Γη για πάντα... Οι ενεργειακές φλέβες της Γης, γνωστές ως Ley lines, υπερφορτώνονται, και στα σημεία όπου διασταυρώνονται, τα επονομαζόμενα nexus, ανοίγουν πύλες, σχισμές από τις οποίες η πραγματικότητά μας συναντά άλλες παράλληλες και οι κάτοικοι αυτών των άλλων, παράλληλων διαστάσεων γίνονται, από επισκέπτες, κάτοικοι του κόσμου μας και πιθανοί θανάσιμοι αντίπαλοι.

10.000 δρχ.	Διατίθεται από το Fantasy Shop	Εταιρεία: Palladium

SORCERER REVISED EDITION



Ο κόσμος κοιμάται τον ύπνο του δικαίου μέσα στα ηλεκτρονικά και υλιστικά όνειρα που τον μπουκώνουν οι Τεχνομάντες για να τον κρατήσουν μακριά από την πνευματική ανύψωση και την πνευματική ελευθερία: την Αφύπνιση. Το Sorcerer περιγράφει τις δυνάμεις και τις ικανότητες των απλοϊκών μάγων, εκείνων που δεν έχουν ακόμα αφυπνιστεί. Θα βρείτε τελετές και νέα μονοπάτια μαγείας και μελέτης της μαγικής τέχνης.

7.200 δρχ.	Διατίθεται από το Fantasy Shop	Εταιρεία: White Wolf



Vampire
Η Μεταμφίεση



Μάγος
Η Φώτιση



Werewolf
the Apocalypse



Changelling
the Dreaming



DemonWorld
Minature Wargame



Dungeons & Dragons
RPG 3rd Edition



Warhammer Fantasy
Miniature Wargame

Fantasy Games Fair

7-8 Απριλίου

Ξενοδοχείο Αμαλία, Αμαλίας 10 - Πλ. Συντάγματος

Το Fantasy Shop γιορτάζει τα 2 χρόνια λειτουργίας του με μια λαμπρή γιορτή στρατηγικής και φαντασίας που περιλαμβάνει:

- Πανελλήνιο Τουρνουά στο Young Jedi card game, Sabbat Wars Card Game Τουρνουά σε Magic the Gathering
- Τουρνουά στο Vampire η Μεταμφίεση & Τουρνουά σε D&D 3rd Edition RPG Live Action Vampire η Μεταμφίεση
- Τουρνουά στο Warhammer Fantasy (νέα έκδοση) & Warhammer 40K Miniature Wargames
- Παρουσίαση στο Demonworld Miniature Wargame, Middle Earth (Μέση Γη) Play by Mail Game, Ιστορικές Μάχες DBM,

Βραβεία και πολλά δώρα στους νικητές !!!

Πληροφορίες Συμμετοχής στο:



- **Δροσίνη & Δ.Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041**
- **3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, Τηλ. 8231072**

www.fantasyshop.gr

Net hobbies

Καλό μήνα και καλώς ήρθατε για ακόμα μία φορά στη στήλη "Net hobbies". Σε αυτό το τεύχος θα σας παρουσιάσω ό,τι καλύτερο βρήκα στο ελληνικό και ξένο Διαδίκτυο για δύο αρκετά δημοφιλή χόμπι. Το ταξίδι μας θα ξεκινήσει από το φανταστικό κόσμο των κόμιξ και θα καταλήξει στο μικροσκοπικό κόσμο των μινιατούρων. Πρόκειται για δύο αρκετά δημοφιλή χόμπι, αρκετά διαδεδομένα στη χώρα μας. Τα κόμιξ είναι ίσως πιο δημοφιλή, ενώ οι μινιατούρες απευθύνονται σε πιο περιορισμένο κοινό, που έχει αρκετό μεράκι και μεγάλη υπομονή.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Με τα κόμιξ, λίγο-πολύ, όλοι έχουμε ασχοληθεί. Διαβάζοντας, βέβαια, κάποιος Μίκι Μάους ή Λούκι Λουκ δεν σημαίνει ότι έχει για χόμπι τα κόμιξ. Αυτοί που ασχολούνται σοβαρά με το αντικείμενο δεν χάνουν τεύχος του αγαπημένου τους περιοδικού, το οποίο προσέχουν σαν τα μάτια τους. Ορισμένα τεύχη περιοδικών μάλιστα έχουν ιδιαίτερη συλλεκτική αξία και αντίστοιχα ακριβή τιμή, καθώς τυπώνονται σε περιορισμένα αντίτυπα. Οσο πιο παλιό είναι το τεύχος ενός κόμιξ τόσο μεγαλύτερη αξία έχει. Φαντάζεστε πόσο θα έκανε χωρίς καμία γρατσουνιά το πρώτο τεύχος του "Spiderman" ή του "Superman"; Οι συλλέκτες θα έτριβαν τα χέρια τους για να έχουν ένα από αυτά, όχι για να το πουλήσουν, φυσικά, αλλά για να το έχουν και να φιγουράρουν! Προσωπικά, δεν ασχολήθηκα σοβαρά με το συγκεκριμένο χόμπι πέραν μερικών συλλεκτικών τευχών που προμηθεύτηκα γιατί είχαν ωραία ιστορία (π.χ. το τεύχος όπου πεθαίνει ο Superman). Συνήθως τα τεύχη που αγοράζουν οι συλλέκτες είναι στην αγγλική γλώσσα, διότι υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία, ενώ η μετάφραση δεν είναι πάντα τόσο καλή.

Το επόμενο χόμπι είναι οι μινιατούρες. Λέγοντας μινιατούρες αναφέρομαι στις μικρές μολυβένιες φιγούρες, οι οποίες μπορούν να βαφτούν και να χρησιμοποιηθούν σε διάφορα παιχνίδια στρατηγικής. Δεν έχει καμία σχέση με το άλλο χόμπι, που ακούει στο όνομα "μοντελισμός" και το είχα παρουσιάσει στο τεύχος Ιανουαρίου. Οι μινιατούρες είναι μια τελείως διαφορετική τέχνη - διότι περί τέχνης πρόκειται, όταν πρέπει να βάψεις το μάτι της φιγούρας που έχει διάσταση κάτι λιγότερο από 1 χιλιοστό και το χέρι σου τρέμει... Προσωπικά, απέτυχα οικτρά στο εν λόγω χόμπι και όλες οι μινιατούρες που έχω είναι άβαφες. Αυτό το καταραμένο το χέρι μου όλο τρέμει, σαν παππούς με Parkinson είμαι! Σε αρκετά παιχνίδια οι μινιατούρες είναι μέρος ενός στρατού, τον οποίο συλλέγει ο χομπίστας και τον παρατάσσει απέναντι στον (αντίπαλο) στρατό ενός φίλου, πάνω σε ένα τραπέζι με ψεύτικο έδαφος και δεντράκια, και η μάχη ξεκινά! Τέτοια παιχνίδια είναι το Warhammer, το Warhammer 40K, Chronopia και το Battlezone. Μινιατούρες επίσης χρησιμοποιούνται και στα Pen & Paper Role Playing Games, όταν θέλουν οι παίκτες και ο αφηγητής να κάνουν τις μάχες πιο γραφικές. Οπως βλέπετε, οι μινιατούρες συνδυάζουν πολλά χόμπι μαζί. Ας περάσουμε να δούμε αναλυτικά τα δύο χόμπι, ξεκινώντας με τα...

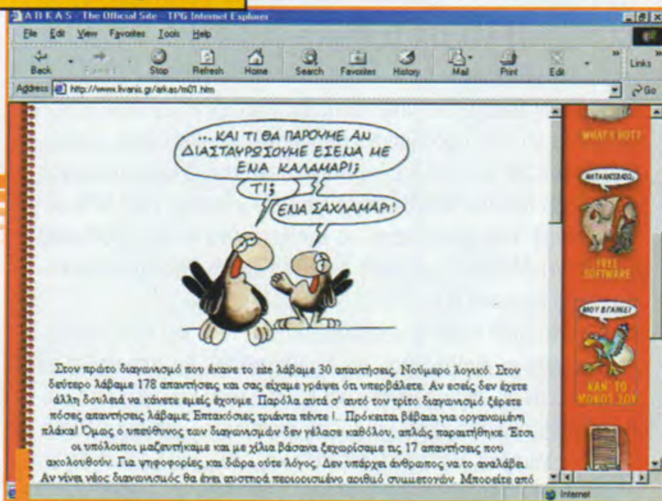


Στο www.stanlee.net μπορείτε να δείτε σε Flash νέα κόμιξ δωρεάν! Συγκεκριμένα, η σκηνή αυτή είναι από το πρώτο επεισόδιο της σειράς 7th Portal.

ΚΟΜΙΞ

Ποια είναι τα διασημότερα ελληνικά κόμιξ; Δεν μπορείτε να σκεφτείτε κανένα καθαρά ελληνικό; Για προσπαθήστε λιγάκι; Ναι, καλά μαντέψατε, τα διασημότερα και ίσως τα πιο επιτυχημένα ελληνικά κόμιξ είναι αυτά του Αρκά! "Χαμηλές πτήσεις", "Ο Ισοβίτης", "Ο Κόκορας", "Ξυπνάς Μέσα μου το Ζώο...", δεν μπορεί, κάποιο από αυτά πρέπει να έχετε διαβάσει. Τα καλύτερα, λοιπόν, ελληνικά κόμιξ έχουν τη δική τους ιστοσελίδα. Η δουλειά που έχει γίνει είναι πολύ προσεγμένη και συμπορεύεται με το πνεύμα του Αρκά όσον αφορά στο χιούμορ (είναι αρκετά πικάντικο). Ολα τα links υπόσχονται άφθονο γέλιο και είναι αρκετό το υλικό που μπορείτε να χαζέψετε. Στο site πολύ μεγάλη εντύπωση μου έκαναν οι φοβερές ατάκες, που θα βρείτε σε κάθε σελίδα. Παραδείγματος χάριν, σε κάποιο σημείο αναφέρει ότι οι υπολογιστές είναι καλύτεροι από τις γυναίκες, γιατί, αν δεν ήταν, θα βάζαμε τις γυναίκες στα γραφεία. Τέλος, από τα Downloads μην παραλείψετε να κατεβάσετε το Αρκο-Τεστ, ένα αρχείο 1MB περίπου, το οποίο θα σας θέσει εξήντα ερωτήσεις να απαντήσετε για να σας πει τι χαρακτήρας είστε (εγώ το δοκίμασα και βγήκα Λουκρητία, χε χε). Ολα αυτά και ακόμα περισσότερα στο **http://www.livanis.gr/arkas.**

www.livanis.gr/arkas



Η σελίδα του Αρκά έχει φοβερό χιούμορ.

www.stanlee.net



Οι νέες σειρές κόμιξ από τη Stan-Lee Media.

Ενα από τα καλύτερα "κομιξ-άδικα" των Αθηνών είναι το "Solaris", το οποίο βρίσκεται πλησίον της Στουρνάρη (γνωστή και ως η Οδός των PCs). Το Solaris, λοιπόν, διαθέτει και σελίδα στο Internet, στη διεύθυνση **http:// www. solaris.gr**. Το σημαντικό είναι ότι από το link "Προσφορές" μπορείτε να παραγγείλετε τα τεύχη του αγαπημένου σας κόμιξ και αυτά να σας έρθουν κατευθείαν στο σπίτι (για εκτός πρωτευούσης κατοίκους)! Τέλος, από το link "Κρατήσεις Τευχών" μπορείτε να κάνετε τηλεφωνικές κρατήσεις, εάν είστε κάτοικος Αθηνών. Δεν θα βρείτε άλλο αντίστοιχο ελληνικό Site.

Ο Stan-Lee είναι ο δημιουργός του Spiderman και συμμετείχε στη γένεση των κόμιξ "Incredible Hulk" και "X-Men". Ο κύριος αυτός είναι περίπου εβδομήντα πέντε χρονών και πρόσφατα δημιούργησε τη δική του εταιρεία Stan-Lee Media. Πριν από λίγο καιρό, μάλιστα, η εταιρεία του αγόρασε τα δικαιώματα του Conan και, σε συνεργασία με τη Warner Bros, ετοιμάζουν νέα ταινία με τον διάσημο ήρωα (Conan). Ολα αυτά, θα μου πείτε, τι σχέση έχουν με τα κόμικς; Κι όμως, έχουν, διότι το site της εταιρείας είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά. Αποκλειστικά στο site της Stan-Lee Media μπορείτε να διαβάσετε μια νέα σειρά από κόμιξ σε μορφή Flash, με νέα επεισόδια σχεδόν κάθε μήνα! Ο σχεδιασμός και η ποιότητα της σελίδας είναι άπιαστα, τα δε κόμιξ υπέροχα. Στο link Webisodes μπορείτε να παρακολουθήσετε φοβερά κόμιξ σε Flash, με νέους, φρεσκότατους ήρωες. Αρχικά είχαν δημιουργηθεί οι σειρές 7th Portal και Accuser και εν συνεχεία προστέθηκαν το Drifter, Backstreet Project και Evil Clone! Κάθε σειρά από τις προαναφερθείσες έχει τα δικά της επεισόδια, τα οποία μπορείτε να απολαύσετε μόνο από τη σελίδα της Stan-Lee Media και φυσικά ΔΩΡΕΑΝ. Εξάλλου, αυτό είναι το μέλλον του Internet, όλα δωρεάν, όλα για τον κόσμο. Ακόμα κι αν δεν ασχολείστε με τα κόμιξ, μην παραλείψετε να επισκεφτείτε το site, η διεύθυνση είναι **http:// www.stanlee.net**.

Το πιο διάσημο όνομα στα κόμιξ είναι αυτό της Marvel, ίσως της πιο επιτυχημένης εταιρείας κόμιξ παγκοσμίως. Είναι η "μητέρα" πολλών πασίγνωστων ηρώων των κόμιξ. Ξεκινώντας από τον Hulk, τον Thor και τον Spiderman μέχρι τον Captain America, τον Punisher και τον Ironman. Δυστυχώς, το site δεν είναι τόσο καλοδουλεμένο και εφετζίδικο όσο της Stan-Lee Media, αλλά ο όγκος των πληροφοριών είναι πολύ μεγαλύτερος. Πρόβλημα αποτελεί η πολύ ιδιότροπη αρχιτεκτονική του site, μια και, για να βρεις αυτό που θέλεις, σου βγαίνει η ψυχή. Ενημέρωση στο site γίνεται επί καθημερινής βάσης, αλλά, όπως ανέφερα και προηγουμένως, είναι πολύ δύσκολο να βρεις αυτά που θέλεις και ακόμα πιο δύσκολο να βρεις κάτι ενδιαφέρον, αν δεν ξέρεις τι είναι αυτό που ψάχνεις. Η διεύθυνση του site είναι **http:// www.marvelcomics.com**.

Ο μεγαλύτερος αντίπαλος της Marvel ακούει στο όνομα DC, η οποία διαθέτει σαφώς λιγότερα ονόματα ηρώων αλλά εξίσου διάσημα. Η DC λοιπόν είναι η "μαμά" του Superman, Batman, Flash, WonderWoman, Batgirl και πολλών ακόμα ηρώων! Το site της DC στερείται του όγκου των πληροφοριών της Marvel, αλλά η οργάνωση είναι σαφώς καλύτερη και το site "κάθεται" πιο καλά στο μάτι. Περισσότερα για το εν λόγω site θα βρείτε στην παρακάτω διεύθυνση: **http://www.dccomics.com**.

Αυτά τα ολίγα όσον αφορά στον κόσμο των κόμιξ. Πάμε να δούμε τι γίνεται σε έναν άλλο φανταστικό κόσμο, αλλά πιο μικροσκοπικό: τον κόσμο των μινιατούρων.

ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ

Δυστυχώς, όσο και να έψαξα, δεν βρήκα κανένα ελληνικό site που να ασχολείται αποκλειστικά με το εν λόγω χόμπι! Το μόνο site που κάνει αναφορά για τις μινιατούρες είναι αυτό της Κάισσα του Αμαρουσίου. Οπως ξέρετε, τα καταστήματα Κάισσα ασχολούνται με παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας. Το κατάστημα Αμαρουσίου και το Club του έχουν στήσει ένα πολύ ωραίο site, το οποίο ασχολείται με διάφορα παιχνίδια. Σε ένα από τα links γίνεται και αναφορά για τα παιχνίδια με μινιατούρες Chronopia, Battlezone και Empire. Τα κείμενα που θα βρείτε είναι πληροφοριακά για τα παιχνίδια, αλλά δεν αναφέρουν πολλά πράγματα για τις μινιατούρες. Εάν εξαιρέσουμε το τμήμα των μινιατούρων, η υπόλοιπη σελίδα είναι καλή και έχει αρκετές πληροφορίες για τα τουρνουά που διεξάγονται κατά καιρούς. Η διεύθυνση του site είναι **http:// www.kaissa.gr**.

Απογοητευμένος από το ελληνικό Διαδίκτυο, βρήκα καταφύγιο στις σελίδες του εξωτερικού, όπου γίνεται πανδαιμόνιο στην κυριολεξία. Πρώτη στάση ήταν στο site της Games

Παίξτε D&D με Ελληνες μέσω Internet

Το μεγαλύτερο πρόβλημα που αντιμετωπίζει κάποιος που ασχολείται με τα Pen & Papers Role Playing Games είναι ότι δεν μπορεί να βρει εύκολα συμπαίκτες και κατά συνέπεια δεν μπορεί να παίξει. Πριν από τρεις μήνες, λοιπόν, μέσα από το forum του "PC Master" ξεκίνησε μία προσπάθεια να συγκεντρωθούμε όλοι όσοι παίζουμε D&D στο chat room του περιοδικού, να φτιάξουμε χαρακτήρες και να παίξουμε. Δυστυχώς, όμως, κάπου η προσπάθεια αυτή χάλασε, διότι δεν είχαμε το χρόνο να ασχοληθούμε. Παρ' όλα αυτά, διατηρήσαμε ζεστό το θέμα, λέγοντας ότι κάποια στιγμή θα ξεκινήσουμε να παίζουμε.

Επειτα έφυγα εγώ για το ταξιδάκι μου στην Αυστραλία (ακόμα εκεί είμαι!), όπου έλαβα ένα e-mail σχετικά με το παραπάνω θέμα από τον Γιώργο Ζουρναούτογλου για την αναδιοργάνωση αυτής της προσπάθειας και την εφαρμογή της. Το ίδιο e-mail έλαβαν και άλλα άτομα τα οποία ήξερε ο Γιώργος και ενδιαφέρονταν να παίξουν D&D μέσω chat room και έτσι έγινε ένα μικρό mail group για να καρποφορήσουν οι προσπάθειές μας. Οσοι, λοιπόν, ενδιαφέρεστε και θέλετε να βοηθήσετε στη δημιουργία ενός group από παίκτες που θα παίζουμε D&D και άλλα P&P RPG μέσω Internet, δεν έχετε παρά να στείλετε ένα e-mail ή σε μένα (DuMmWiaM@hotmail.com) ή στον Γιώργο Ζουρναούτογλου (durdavac@otenet.gr).

Μια και το D&D είναι το πιο διάσημο P&P RPG και αυτό θα παίξουν πρώτα οι ομάδες που θα σχηματισθούν, θα παρακαλούσα όσοι θέλουν να συμμετάσχουν, να ξέρουν τους κανόνες (3rd Edition). Οσοι ενδιαφέρεστε να βρείτε συμπαίκτες για άλλα RPGs, όπως τα Vampire, Werewolf, Alternity και A&D 2nd Edition, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας - πού ξέρετε, μπορεί να είστε περισσότεροι απ' όσο νομίζετε... Τέρμα, λοιπόν, στη μοναξιά, ελάτε μαζί μας και θα σας βρούμε συμπαίκτες!

Workshop, της Νο 1 εταιρείας στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής με μινιατούρες. Το Warhammer και το Warhammer 40K είναι παιδιά της Games Workshop και μεγάλο μέρος του site είναι αφιερωμένο σε αυτά τα δύο. Υπάρχουν πληροφορίες για στρατηγικές κάθε φυλής, οδηγίες για να βάψετε καλύτερα τις μινιατούρες, ενώ όλα αυτά συνοδεύονται από άψογο φωτογραφικό υλικό, που κάνει την κατανόηση των κειμένων ευκολότερη. Ειδικά τα tips που υπάρχουν για το βάψιμο της μινιατούρας είναι πολύ χρήσιμα για όλους όσοι ασχολούνται με το χόμπι αυτό. Επίσης, θα βρείτε οδηγίες για να φτιάξετε σκηνικά για διάφορα πεδία μάχης, διάφορα κόμιξ σχετικά με τα Warhammer, δυνατότητα για αγορές on-line και, φυσικά, πλήρη κατάλογο με τις μινιατούρες κάθε στρατού.

Το επόμενο site ασχολείται με όλα τα είδη μινιατούρων και περιέχει ατελείωτες πληροφορίες, περιοδικά και φωτογραφίες. Να φανταστείτε, σε ένα από τα links βρήκα υλικό για το Hero Quest (για όσους το θυμούνται, επισκεφθείτε τη σελίδα του **http://theminiatures page.com/rules/fan/q2.html**. Επίσης, στο ίδιο site θα βρείτε διάφορα fora χωρισμένα σε διάφορες κατηγορίες, ανάλογα με το είδος των μινιατούρων. Η ενημέρωση του site είναι σχεδόν καθημερινή, αλλά δεν είναι πολύ "εμφανίσιμο". Ποιος νοιάζεται, όμως, αφού έχει τόσα καλούδια; Η διεύθυνση είναι http://theminiatures-page.com και τα μυαλά στα κιγκλιδώματα!

Στο **http://www.digitaldragon.org** μπορείτε να αγοράσετε και να ανταλλάξετε διάφορων ειδών μινιατούρες. Το site απευθύνεται κυρίως σε συλλέκτες, και όχι σε αυτούς που παίζουν κάποιο είδος παιχνιδιού στρατηγικής με αυτές (π.χ. Warhammer). Μπορείτε να μπείτε και στη Mailing List, για να ενημερώνεστε για τα διάφορα νέα και τις προσφορές του site. Επίσης, μπορείτε να κάνετε ανταλλαγές μινιατούρων με άλλους χρήστες. Τέλος, παρόμοιο site είναι και το ακόλουθο **http://www.fantasyminiatures.com**.

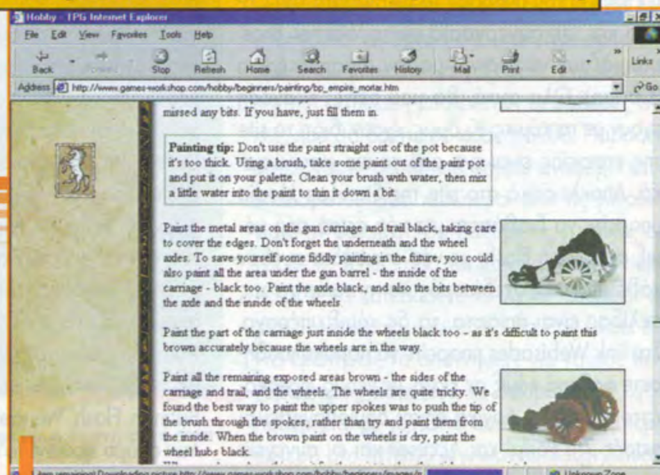
Κάπου εδώ τέλειωσε η εκπομπή μας... εεε συγγνώμη, εννοώ το άρθρο μας! Καλό μήνα και καλή ενασχόληση με το χόμπι σας.

www.games-workshop.com



Η κεντρική σελίδα της Games Workshop, δημιουργού των Warhammer και Warhammer 40.000.

www.games-workshop.com/hobby/beginners/painting



Μαθαίνοντας βήμα βήμα και με φωτογραφίες πώς να βάφετε σωστά τις μινιατούρες. Πολύτιμα μαθήματα από την Games Workshop.

Σε όλα τα συστήματα 3μηνη δωρεάν συνδεση με τη Spark Net

PENTIUM III 800/133 MHz

M/B QDI ADVANCE 10E
ΜΝΗΜΗ: 128MB/133MHz
ΣΚΛΗΡΟΣ: 20,5GB W. DIGITAL
SVGA: TNT 2 M64 32Mb
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: On Board
CD ROM: Delta 52x
MIDI ATX 235W και FLOPPY 1.44
MOUSE PS/2 wheel -KEYBOARD PS/2
ΗΧΕΙΑ 120Watt
MODEM: 56K Internal
ΟΘΟΝΗ SAMPO 17"

329.000 + Φ.Π.Α.
968,16€

CELERON 700/128/66 MHz

M/B Matsonic 7117c UATA 66
ΜΝΗΜΗ: 64MB/133MHz
ΣΚΛΗΡΟΣ: 20,5GB W. DIGITAL UATA100
SVGA: TNT 2 M64 16MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: ON BOARD
CD ROM: DELTA 52x
Midi Tower 235 Watt, FLOPPY 1,44
MOUSE PS2 wheel
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ PS2
ΗΧΕΙΑ: 120W
MODEM: 56K INTERNAL
ΟΘΟΝΗ 15" HYUNDAI Deluxscan S570

229.900 + Φ.Π.Α.
674,69€



PENTIUM III 866/133 MHz

M/B QDI SYNACTIX 128MB/133MHz
ΜΝΗΜΗ: SDRAM 64MB/100MHz
ΣΚΛΗΡΟΣ: W. DIGITAL 20,5GB UATA 100
SVGA: Geforce 2 MX 32MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: GUILLEMONT FORTISSIMO
DVD ROM: HITACHI GD-7500 12x40x
MIDI ATX 235W και FLOPPY 1.44
MICROSOFT INTERNET KEYBOARD
MICROSOFT INTELLIPOINT MOUSE
ΗΧΕΙΑ PHILIPS A2,5 350W SURROUND
MODEM: CRYPTO 56K INTERNAL
ΟΘΟΝΗ NOKIA 447 Zi 17"

499.900 + Φ.Π.Α.
1.467,06€

ΠΛΗΡΗΣ ΓΚΑΜΑ ΑΠΟ ΟΘΟΝΕΣ NOKIA



ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΑΠΟ: ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ, ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ-ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: CDMASTER Ε.Π.Ε. ΤΗΛ. 5201833-5, 5201803-4

Τα συστήματα αναβαθμίζονται πλήρως και είναι συμβατά με Windows 2000



ΑΘΗΝΑ: Μυλλέρου 80, Τηλ.: 5201820
ΚΩΣ: Γρηγορίου 5ου Τηλ.: 0242-29045



ΑΤΟΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ
Καταναλωτικό δάνειο στους καλύτερους όρους

ΥΙΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΕΝΑΝ ΕΞΩΓΗΙΝΟ

Aliens ενωμένοι, ποτέ νικημένοι!

Οποτε διαλέγω ένα on-line παιχνίδι για να παρουσιάσω από αυτήν τη στήλη, πάντα έχω πρόβλημα... με τον εαυτό μου. Ανησυχώ μήπως δεν αξίζει το παιχνίδι που παρουσιάζω και σκέφτομαι σε ποια από τις δύο κατηγορίες πρέπει να ανήκει: Να είναι παιχνίδι δωρεάν, ούτως ώστε να μπορούν να το απολαύσουν όλοι οι αναγνώστες, ή να είναι το multiplayer τμήμα κάποιου διάσημου παιχνιδιού της εποχής;
Ο προβληματισμός μου έχει γίνει ακόμα μεγαλύτερος από τη στιγμή που το περιοδικό έγινε μηνιαίο και οι επιλογές μου πρέπει να είναι ακόμα πιο προσεκτικές. Μετά από πολλή σκέψη και την προτροπή ενός φίλου από το T4C, λοιπόν, σας παρουσιάζω το Alien Adoption Agency ή, εν συντομία, AAA.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Μία ωραία πρωία, εκεί που κάνω την GM-ική βάρδια μου στο The 4th Coming, ακούω τον Hellrider να φωνάζει: "Dum, για έλα που σε θέλω". Κατευθείαν, το επόμενο δευτερόλεπτο, χωρίς να αφήσω τον αγαπητό παίκτη να περιμένει [βασικά, σε όλους έτσι κάνω - ανταποκρίνομαι άμεσα :)], κάνω Teleport δίπλα του και τον ρωτάω τι με ήθελε. "Σου έχω ένα παιχνίδι για online gaming - πήγαινε στο www.alienaa.com και έλεγξέ το." Αυτά ήταν τα λόγια και λίγες ώρες αργότερα βρισκόμουν στη σελίδα του παιχνιδιού Alien Adoption Agency (AAA). Πρόκειται για ένα ΔΩΡΕΑΝ παιχνίδι, το οποίο χρειάζεται μόνο τον browser του χρήστη για να λειτουργήσει. Στο AAA, λοιπόν, χειρίζεστε τη ζωή ενός μικρού εξωγήινου σε έναν φανταστικό κόσμο, στον οποίο ζούνε και άλλοι εξωγήινοι (που τους χειρίζονται άλλοι παίκτες). Σκοπός σας είναι να κάνετε τον εξωγήινό σας πιο δυνατό από όλους τους άλλους και να κερδίσετε τις μάχες ενάντια στους εχθρούς σας. Γενικά, το παιχνίδι θα μπορούσε να χαρακτηριστεί RPG, με γρίφους και υποπαιχνίδια. Γράφοντας υποπαιχνίδια εννοώ διάφορες δοκιμασίες στις οποίες μπορείτε να υποβάλετε τον εξωγήινό σας, προκειμένου να τον κάνετε καλύτερο (π.χ., να παίξετε στο καζίνο ή να ψαρέψετε και άλλα πολλά). Ας δούμε όμως τι πρέπει να κάνετε για να μπορέσετε να παίξετε δωρεάν το AAA.



Μερικά από τα διαθέσιμα χρώματα που μπορείτε να δώσετε στον εξωγήινό σας.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Μπείτε στο Internet, ανοίξτε τον Internet Explorer ή το Netscape (αναλόγως ποιο χρησιμοποιείτε) και πληκτρολογήστε τη διεύθυνση http://www.alienaa.com, δηλαδή την αρχική σελίδα του Alien Adoption Agency. Αριστερά στην οθόνη, στην πράσινη μπάρα, κάτω από την επικεφαλίδα "Accounts", κάνετε κλικ στο link "Adopt an alien". Μόλις φορτωθεί η σελίδα, πρέπει να συμπληρώσετε διάφορες πληροφορίες, για να δημιουργήσετε το λογαριασμό (account) σας στο παιχνίδι. Στο πρώτο πεδίο, Alien's Name, πληκτρολογήστε το όνομα που θέλετε να έχει ο εξωγήινός σας. Πιο κάτω διαλέξτε το χρώμα του από τα τριάντα δύο διαθέσιμα και στη συνέχεια αν θα είναι άντρας ή γυναίκα (Alien's Gender). Εν συνεχεία, στα πεδία First Name και Last Name δώστε το όνομα και το επίθετό σας με λατινικούς χαρακτήρες, στο πεδίο E-Mail Address συμπληρώστε την πραγματική σας διεύθυνση e-mail (εάν δώσετε ψεύ-

On-line On-line On-line On-line On-line

Net gaming news

Στον κόσμο του EverQuest, του καλύτερου massive multiplayer on-line game παγκοσμίως, συνέβη ένα πολύ ενδιαφέρον περιστατικό. Ο Mystere, θέλοντας να δημιουργήσει κάποιο background για το νέο χαρακτήρα του, δημιούργησε μια μικρή ιστορία, που δημοσιεύθηκε σε δύο fora του EverQuest. Ο ήρωας της ιστορίας (και χαρακτήρας του Mystere) είναι μια νεαρή Dark Elf Rogue, η οποία ήταν σκλάβα ενός Dark Elf Mage, ο οποίος τη βίαζε, τη χτυπούσε και γενικά την κακομεταχειριζόταν. Κάποια στιγμή, όμως, η κοπελιά καταφέρνει να σκοτώσει τον Dark Elf Mage και να αποδράσει, μισώντας εφεξής οποιαδήποτε άλλη ύπαρξη, γιατί κανένας μέχρι τότε δεν της είχε φερθεί καλά. Αυτή ήταν η ιστορία του χαρακτήρα του. Ηταν τόσο γραφική και παραστατική, όμως, που οι γονείς ενός ανήλικου που διάβασε το κείμενο στα fora του EverQuest έκαναν παράπονα στη δημιουργό εταιρεία και, τσακ!, "τρώει σουτ" ο συγκεκριμένος παίκτης, διότι πέρασε μηνύματα παιδικής εκμετάλλευσης και βιασμού! Πράγματι, δεν ξέρω τι να γράψω. Ποιος φταίει; Ο παίκτης έκανε κάτι πολύ ωραίο, έδωσε background στο χαρακτήρα του για ένα καλύτερο role play, αντί να τρέχει και να σκοτώνει τέρατα για να παίρνει XP. Από την άλλη, το παιδάκι που διάβασε όλα αυτά με τις ανατριχιαστικές λεπτομέρειες, όσο να 'ναι, θα επηρεάστηκε. Αποψή μου είναι ότι η εταιρεία θα έπρεπε στα fora να απαγορεύει την είσοδο ανήλικων ή να επιτρέπει την είσοδό τους με δική τους ευθύνη. Σε τελική ανάλυση, οτιδήποτε μπορεί να γραφεί στα fora και από οποιονδήποτε, από το να βρίσει κάποιος μέχρι να κάνει προπαγάνδα. Βέβαια, υπάρχουν και κανόνες σε ορισμένα fora. Αλλά αυτός ο άμοιρος παίκτης δεν σκόπευε να προκαλέσει καμία διαταραχή σε ανήλικα παιδιά, απλά παρασύρθηκε στη δημιουργία ενός ωραίου σεναρίου για το χαρακτήρα του.

Το Astronest, που είχα παρουσιάσει από αυτήν τη στήλη πριν ένα τρίμηνο, φαίνεται ότι έκανε πολλούς από εσάς να ασχοληθείτε αρκετά σοβαρά μαζί του. Πώς το κατάλαβα; Πολύ απλά, πήρα ένα e-mail από έναν αναγνώστη της στήλης, ο οποίος με ενημέρωσε για τη δημιουργία του πρώτου ελληνικού Federation, στο οποίο είστε ευπρόσδεκτοι να γίνετε μέλη όσοι παίζετε Astronest. Το Greek Military Space Federation ή, εν συντομία, GMSF ιδρύθηκε στις 11 Ιανουαρίου 2001 από τον Vxaz. Μέχρι σήμερα αριθμεί έξι μέλη (προφανώς Ελληνες) και ανυπομονεί να αποκτήσει ακόμα περισσότερους. Για αυτό, Ελληνες του Astronest, ενωθείτε να κατακτήσουμε το σύμπαν του Astronest. Η διεύθυνση του GMSF είναι: http://game3.astronest.com/federation/feder_intro.php?feder_id=20010111180213.

Τα επόμενα νέα αφορούν σε ένα παιχνίδι που είναι online και single player και θα σπάσει κόκαλα. Αναφέρομαι στο Warcraft III: Reign of Chaos! (Κάπου εδώ ο συντάκτης σταματά την πληκτρολόγηση του άρθρου, κάνεις τρεις βαθιές μετάνοιες, αρπάζει το Two-Handed Sword του από την ντουλάπα μαζί με το Helm of the Ages και τις Παντόφλες Αραχνοσκαρφαλώματος +3 και συνεχίζει...) Τα νέα, λοιπόν, είναι ανατρεπτικά: Ανακοινώθηκαν οι οριστικές -τέσσερις- φυλές από τις οποίες θα μπορούν να παίξουν οι παίκτες. Εχουμε και λέμε: Humans, Night Elves, Orc και Undead! Ναι, ναι, έφυγαν οι Demons, οι οποίοι έγιναν φυλή NPC, σημαντική για την εξέλιξη της ιστορίας. Επειδή έχω περιορισμένο χώρο στη διάθεσή μου, σας παραπέμπω στη σελίδα http://www.blizzard.com/press/010201.shtml για περισσότερες καυτές λεπτομέρειες για κάθε φυλή. Το παιχνίδι το αναμένουμε -σαν τρελοί- από την Blizzard κάπου στο 2001...

τική διεύθυνση, δεν θα μπορέσετε να παίξετε), στο πεδίο Password πληκτρολογήστε τον κωδικό σας (προσέξτε να τον δώσετε σωστά και να είναι μεγαλύτερος από έξι χαρακτήρες) και, τέλος, στο πεδίο Referral E-Mail γράψτε, αν θέλετε, το e-mail εκείνου που σας παρότρυνε να γνωρίσετε το παιχνίδι (That's Me!).

Αφού έχετε συμπληρώσει σωστά όλα τα πεδία, πατήστε το γκρίζο πλήκτρο "Adopt". Εν συνεχεία θα εμφανιστεί μια οθόνη στην οποία πρέπει να συμπληρώσετε το e-mail σας και τον κωδικό ενεργοποίησης. Τον κωδικό ενεργοποίησης θα χρειαστεί να τον ορίσετε μόνο μία φορά (δηλαδή τώρα), ενώ μπορείτε να τον βρείτε στο e-mail. Ανοίξτε το e-mail account σας και θα δείτε ένα e-mail προερχόμενο από το Alien Adopt Agency, στο οποίο θα αναφέρεται ο συγκεκριμένος αριθμός. Συμπληρώστε τον στη σελίδα και είστε έτοιμοι να παίξετε.

Στο μέλλον εάν θέλετε να παίξετε το παιχνίδι, αφού έχετε ακολουθήσει τα ανωτέρω βήματα και έχετε δημιουργήσει account, μεταβείτε στην κεντρική σελίδα (www.alienaa.com), συμπληρώστε το e-mail και τον κωδικό σας και πατήστε Log In!

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΑΑΑ

Κάθε φορά που μπαίνετε στο παιχνίδι θα βρίσκεστε στο σπίτι του εξωγήινού σας. Αριστερά υπάρχει μια πράσινη μπάρα με διάφορες πληροφορίες για το χαρακτήρα σας και τα αντικείμενα που διαθέτει. Ο εξωγήινός σας έχει χαρακτηριστικά τα οποία προσδιορίζουν τον τρόπο που παίζει και τη δύναμή του σε Level, Hit Points (ζωή), Attack, Defence, Speed, Strength, Endurance, Panic και Alignment. Τα περισσότερα από αυτά θα βελτιώνονται ανάλογα με το level και τα αντικείμενα που θα έχει στην κατοχή του ο εξωγήινος. Επίσης υπάρχουν τα Credits (τα χρήματά σας, με τα οποία μπορείτε να αγοράσετε εξοπλισμό και άλλα αντικείμενα), τα Marks (με αυτά αποκτάτε πρόσβαση σε Special Items) και, τέλος, τα Tokens (χρειάζονται για τα τυχερά παιχνίδια). Μόλις ξεκινήσει η περιπέτεια, βγείτε από το σπίτι σας και αρχίστε την εξερεύνηση για να συναντήσετε διάφορες περιπέτειες και να κάνετε το χαρακτήρα σας καλύτερο (βγαίνετε από το σπίτι σας κάνοντας κλικ στην επιλογή Leave House στο κατώτερο μέρος της σελίδας). Σε περίπτωση που χρειάζεστε Credits, μπορείτε να κερδίσετε στο καζίνο ή... ψαρεύοντας. Επίσης μπορείτε να πάρετε ένα από τα πρώτα Quest σας πηγαίνοντας στο Stamp Shop.

ΝΑ ΠΑΡΕΙ! Πάλι μου τέλειωσε ο χώρος! Μα πώς τα καταφέρνω πάντα; Λοιπόν, από εδώ και πέρα είστε μόνοι σας. Κάνετε τον εξωγήινό σας Superman και να θυμάστε: Aliens ενωμένοι, ποτέ νικημένοι!

PC

line On-line On-line On-line On-line On-li



Για πότε ήρθε ο Μάρτιος, ακόμα να το συνειδητοποιήσω. Το κρύο φεύγει από τον κόσμο του The 4th Coming και μια γλυκιά, ανοιξιάτικη ζεστασιά απλώνεται παντού. Σιγά σιγά μπαίνουμε στην άνοιξη. Ακόμα δεν μπορώ να συνηθίσω την ιδέα ότι γράφω για το Nol ελληνικό on-line RPG κάθε μήνα και όχι κάθε δεκαπέντε μέρες. Η δύναμη της συνήθειας, βλέπετε. Τέλος πάντων, σημασία δεν έχουν αυτά αλλά τα πολλά γεγονότα που συνέβησαν τον τελευταίο μήνα. Ας τα δούμε αναλυτικά.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Τον προηγούμενο μήνα είχα αναφερθεί στο Colosseum, μια περιοχή όπου μπορούν να φτάσουν μόνο οι χαρακτήρες Seraph (και βρίσκεται στο Stoneheim και όχι στη Raven Dust, όπως είχα λανθασμένα γράψει). Εκεί, μέσω του NPC που υπάρχει, μπορούν να κάνουν Summon διάφορα τέρατα για να τα σκοτώσουν και να πάρουν XP. Το σύστημα λειτουργίας του Colosseum επέτρεπε την εκμετάλλευση από τους παίκτες, ώστε να αποκτήσουν γρήγορα ανώτερα Levels. Αυτό το διαπίστωσε και η Vircom (όπως ήλπιζα να γίνει) και έβγαλε ένα μικρό patch, το οποίο, ανάμεσα στα άλλα bugs που διόρθωνε, άλλαζε και τον τρόπο λειτουργίας του Colosseum. Πλέον τα τέρατα που γίνονται Summon μέσω του NPC που υπάρχει εκεί δίνουν τα XP τους στο χαρακτήρα που θα δώσει το θανατηφόρο χτύπημα στο τέρας (είτε είναι από spell είτε από όπλο). Με αυτό τον τρόπο αποφεύγεται η εκμετάλλευση των XP των τεράτων και από άλλους χαρακτήρες Seraph που θα βρίσκονται εκεί δίπλα για να μαζέψουν XP. (Πριν το patch, σε κάθε χτύπημα ο χαρακτήρας έπαιρνε XP, ενώ το τελευταίο χτύπημα έδινε Gold και τα περισσότερα XP. Ετσι, 3-4 χαρακτήρες μπορούσαν να χτυπούν ένα τέρας και να παίρνουν όλοι XP.) Η επόμενη σημαντική διόρθωση είναι η επαναφορά του επιπέδου δυσκολίας των τεράτων στο ευκολότερο μετά το Summon. Συγκεκριμένα, όταν μιλά κάποιος παίκτης στον NPC του Colosseum και επιλέγεται ποιο τέρας θέλει να του φέρει, πρέπει ο χαρακτήρας να ανεβάζει σταδιακά τη δυσκολία των τεράτων από το ευκολότερο προς το δυσκολότερο με τη μορφή διαλόγου. Ετσι, αν κάποιος θέλει να φέρει το δυσκολότερο τέρας, πρέπει μέσω διαλόγου να περάσει από όλα τα τέρατα ένα προς ένα, για να φτάσει στο τελευταίο και να υπο-



Από το Log In του Erlik (Evil Seraph). Τον έπιασα σε καλή πόζα...



Η φωτογραφία του Elfin για το διαγωνισμό Pic Of The Week.

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ Erlik

Αυτόν το μήνα φιλοξενούμε τον Erlik ή κατά κόσμο Ηλία. Παλαιότερα λεγόταν Erlik The Druid, αλλά αποφάσισε να κόψει το τελευταίο για άγνωστους λόγους (X-Files). Είναι ο δημιουργός της θεάς Pangaia. Για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα ο Erlik, είχε εγκαταλείψει το T4C για λόγους που αρνείται να μας εξηγήσει (γυναικοδουλειά μυρίζομαι!). Βέβαια, μετά την ανάδυση του τρίτου νησιού στον server μας, ήταν λίγο δύσκολο να αντισταθεί και επέστρεψε πανηγυρικά. Αυτός, κύριες και κύριοι, είναι ο Erlik. Ας δούμε τι έχει να μας πει για το The 4th Coming, το παιχνίδι που έχει κλέψει την καρδιά και το μυαλό του:

"Είμαι 34 ετών και τα τελευταία είκοσι χρόνια ασχολούμαι με τα RPGs, τόσο με τα επιτραπέζια όσο και με αυτά για υπολογιστές. Εχω κατάστημα με ηλεκτρονικούς υπολογιστές και περνάω πάνω από οκτώ ώρες καθημερινά μπροστά σε μια οθόνη, αρκετές από αυτές παίζοντας διάφορα RPGs, από το Phantasia και το Dungeon Master το 1985 μέχρι τα Diablo II & Baldur's Gate II το 2000. Κανένα παιχνίδι, όμως, δεν κατάφερε να με τραβήξει τόσο όσο το The 4th Coming. Επαιξα πρώτη φορά το T4C πριν από ένα χρόνο περίπου και για τρεις με τέσσερις μήνες είχε γίνει αναπόσπαστο μέρος της ζωής μου. Διότι πέρα από ένα απλό παιχνίδι το The 4th Coming είναι μία virtual κοινωνία με δεκάδες άλλους ανθρώπους, γεγονός που προσφέρει πολλές συγκινήσεις, πέρα από τις δυνατότητες του πιο καλοσχεδιασμένου single-player RPG: από το απλό "hi!" που ανταλλάσσεις με έναν παίκτη, όταν συναντιέστε τυχαία σε κάποια περιοχή του παιχνιδιού, τις αγοραπωλησίες διάφορων αντικειμένων με άλλους παίκτες, τη δημιουργία μικρών ομάδων προκειμένου να εξερευνήσουν μια επικίνδυνη περιοχή, μέχρι και τα διάφορα events που διοργανώνουν οι GMs αλλά και τους πολέμους ανάμεσα σε διάφορες ομάδες (συνήθως Religions). Καταλαβαίνετε ότι δεν πρόκειται για ένα απλό computer game αλλά για κάτι πολύ περισσότερο. Ετσι, μέσα σε διάστημα λίγων μηνών είχα αποκτήσει δεκάδες φίλους (και μερικούς εχθρούς), γεγονός που με έκανε κάθε μέρα πλούσιο σε εμπειρίες (και δεν μιλάω για τα experiences που μαζεύει ο παίκτης για να ανέβει levels). Δυστυχώς, όμως, επαγγελματικοί και άλλοι λόγοι με ανάγκασαν περίπου πριν από έξι μήνες να το εγκαταλείψω με βαριά καρδιά. Αλλά τελικά πριν από ένα μήνα περίπου κατάφερα να επιστρέψω, και μια και ο κόσμος του T4C είχε μεγαλώσει με την προσθήκη του τρίτου νησιού, έπεσα με τα μούτρα στην εξερεύνηση. Ετσι, μετά από περίπου διακόσιες ώρες on-line μέσα σε έναν μήνα, παρέα με παλιούς και νέους φίλους (και εχθρούς), μπορώ να δηλώσω χωρίς καμία υπερβολή ότι το The 4th Coming είναι το πιο ενδιαφέρον και εθιστικό παιχνίδι που έχω παίξει. Για αυτό και τελειώνω το γράμμα μου λίγο απότομα, αφού αρκετή ώρα κάθισα μακριά του. Τα λέμε on-line."

δείξει στον NPC: ΑΥΤΟ θέλω να μου κάνεις Summon. Αν ο χαρακτήρας σκοτώσει τα εν λόγω τέρατα και επιθυμεί και άλλα ίδιας δυσκολίας, πρέπει να ακολουθήσει την ίδια διαδικασία - δηλαδή, άντε πάλι από την αρχή όλα τα τέρατα (πριν το patch, το επίπεδο δυσκολίας του τέρατος έμενε εκεί όπου το είχε αφήσει ο χαρακτήρας). Ετσι το Colosseum έγινε πιο ισορροπημένο μέρος για XP και οι παίκτες δεν το προτιμούν πλέον για το σκοπό αυτό.

Τα επόμενα νέα που έχουμε έρχονται από το χώρο των religions (θρησκειών) στον κόσμο του T4C. Κατά τα τέλη Δεκεμβρίου, έπειτα από πολλή σκέψη και ένα πολύ ωραίο μήνυμα του Erlik (τον εν λόγω κύριο φιλοξενώ στη στήλη "Οι παίκτες μάς γράφουν") στο forum μας, αποφάσισα να μειώσω τους θεούς του T4C από επτά, που ήταν, σε τέσσερις και ταυτόχρονα να εφαρμόσω διάφορες αλλαγές για την καλύτερη εφαρμογή των Θρησκειών στο παιχνίδι μας. Ετσι, λοιπόν, άλλαξε ριζικά το Πάνθεον και από τους θεούς Artherk, Elghonn, Nadik Naga, Pangaia, Storm, Talantia και Vorpal κατέληξε στο νέο Πάνθεον, που αποτελείται από τους εξής τέσσερις θεούς: Artherk, Pangaia, Ogrimar και Talantia. Οι θεοί Storm, Nadik Naga και Elghonn είναι πλέον νεκροί, μετά από μία σειρά δολοφονιών εναντίον τους. Ο δε Vorpal εγκατέλειψε τα επουράνια και αυτοεξορίστηκε στη Γη της Althea, ανήμπορος να επιβάλει τη δικαιοσύνη μεταξύ των θεών. Κάθε θεός προσωποποιείται από έναν Game Master του server μας. Προσωπικά έχω αναλάβει τον Artherk. Την Pangaia υποδύεται ο GM-Neptune, τον Ogrimar ο GM-Sostrym και την Talantia η GM-Syren. Κάθε θεός έχει τη δική του Ιδεολογία, την οποία πρέπει να ακολουθούν όσοι τον πιστεύουν. Επιπρόσθετα, υπάρχει ένα συμβούλιο τριών-τεσσάρων ατόμων σε κάθε θρησκεία αποτελούμενο από παίκτες του server μας, οι οποίοι διευθετούν τα προβλήματα των πιστών και επιδιώκουν να φέρνουν νέους πιστούς σε κάθε θεό. Κάθε θρησκεία έχει δέκα διαφορετικές βαθμίδες (ranks), με ειδικό όνομα σε κάθε βαθμίδα - π.χ., κάποιος που βρίσκεται στην τρίτη βαθμίδα, στον Artherk ονομάζεται WatchKnight, στον Ogrimar λέγεται Ghast, στην Pangaia Guardian of Nature και στην Talantia Fortune Teller. Ο τίτλος αυτός αναγράφεται δίπλα στο όνομα του παίκτη στη λίστα με τους παίκτες του (Ctrl+L). Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε σε επόμενα τεύχη ή στη σελίδα για τους θεούς, www.t4c.gr/religions/default.asp.

Καλό σας μήνα και τα λέμε σε τριάντα μέρες. Αϊντε και αντίο, θα σας δω στο πλοίο, στις 32 του άλλου του μηνός... (Πέφτει η αυλαία.)

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Mits1	128
2	Giant	126
3	Siba	120
4	NoBody	119
5	Dragonheart	117
6	NoOne	117
7	Sadira	115
8	Vindicator	114
9	Aic	113
10	Manticore	112
11	Rayne	112
12	Aragorn	112
13	MIPOSimeTrelos	111
14	Speedy	111
15	JohnDel	110
16	DeathBringer	108
17	Soth	107
18	SerpenT	107
19	SaiNT	104
20	Manic Miner	103

Οπα, πολύ σημαντικές ανακατατάξεις βλέπω. Lisa και Bladesigner έφυγαν από τις πρώτες θέσεις και ανέβηκαν οι Giant, Mits1. Ηδη έκαναν την εμφάνισή τους και οι πρώτοι Seraph (Vindicator και Rayne). Χαιρετώ το νέο τρίο της κορυφής και δηλώνω τα σέβη μου στους Lisa και Bladesigner.

ΜΗΧΑΝΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

Ποιος φοβάται τις search engines;

Τελικά, αν το καλοσκεφτείτε, οι μηχανές αναζήτησης είναι σαν τους άντρες: Can't live with them, can't live without them...

της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

Τι κοινό έχουν το Yahoo!, ο Robby, η AltaVista και η Google; Είναι όλες μηχανές αναζήτησης. Τι είναι όμως μια μηχανή αναζήτησης; Η πρώτη αναφορά σε μηχανές αναζήτησης έγινε το 1994, όταν έκανε την εμφάνισή του ο Lycos. Το Yahoo!, ίσως μια από τις πιο γνωστές μηχανές αναζήτησης της σύγχρονης εποχής, έκανε την εμφάνισή της την ίδια χρονιά. Ο υπερβολικός όγκος των πληροφοριών στο Διαδίκτυο κατέστησε αναγκαία τη χρήση τέτοιων μηχανών, που μοναδικό σκοπό τους είχαν τη συλλογή πληροφοριών για τη διευκόλυνση του χρήστη. Πίσω στο 1991, όταν ακόμα η έκφραση "search engines" ήταν άγνωστη, οι χρήστες χρησιμοποιούσαν το Wais και το XWAIS για να βρουν το δρόμο τους μέσα στα άπειρα αρχεία των βάσεων δεδομένων όλου του κόσμου.

Τι ακριβώς κάνει μια μηχανή αναζήτησης; Απλά συλλέγει πληροφορίες από εγγραφές που έχουν δημιουργήσει οι χρήστες στις βάσεις δεδομένων που διατηρεί ή από τους "Web crawlers" ή "robots", όπως αναφέρονται πιο συχνά. Με τον πρώτο τρόπο είστε λίγο-πολύ εξοικειωμένοι. Πολλές μηχανές αναζήτησης προσφέρουν στις σελίδες τους μια φόρμα όπου κάθε χρήστης μπορεί να συμπληρώσει το URL και την κατηγορία του site του και να το κάνει submit στη βάση δεδομένων της μηχανής. Με αυτό τον τρόπο η μηχανή αναζήτησης εμφανίζει τα αποτελέσματα της αναζήτησής σας ανά κατηγορίες, ανάλογα με την περιγραφή και το όνομα του site που καταχωρίσατε. Τέτοιο τρόπο αναζήτησης χρησιμοποιεί και το Yahoo! αλλά και πολλές ελληνικές search engines που θα δείτε στη συνέχεια.



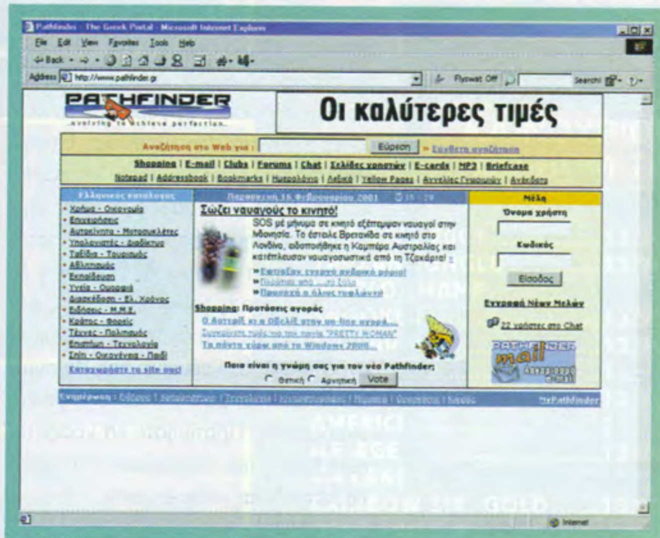
Τα Web robots είναι προγράμματα που επισκέπτονται σελίδες στο Internet, συλλέγοντας πληροφορίες για το περιεχόμενο και τα links που περιέχουν. Θα μπορούσαμε να παρομοιάσουμε τα Web robots με τους software agents, δηλαδή τα προγράμματα που με μεγάλο ποσοστό αυτονομίας εκτελούν διάφορες εντολές για το χρήστη. Αλλά πώς εργάζονται τα Web robots;

Σύμφωνα με τις οδηγίες που δίνει η γνωστή μηχανή αναζήτησης Webcrawler, στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://info.webcrawler.com/mak/projects/robots/robots.html, τέτοια προγράμματα ξεκινούν με μια λίστα από κύρια links που ανήκουν συνήθως σε πολύ γνωστά sites του Διαδικτύου και, ανάλογα με τα links που βρίσκουν στις σελίδες αυτές, προσθέτουν τις πληροφορίες που βρίσκουν στη βάση δεδομένων του συστήματος. Ανάλογα με το robot που χρησιμοποιείται, οι πληροφορίες που συλλέγονται είναι διαφορετικές. Πολλές μηχανές αναζήτησης εμφανίζουν στα αποτελέσματά τους μόνο τον τίτλο και τα META TAGS της σελίδας, ενώ άλλες κρατάνε στις βάσεις τους όλα τα δεδομένα της σελίδας. Με αυτό τον τρόπο η AltaVista, γνωστή search engine του Διαδικτύου, κατάφερε μέχρι το 1996 να φιλοξενεί στους καταλόγους της πάνω από τριάντα εκατομμύρια σελίδες, ενώ αυτή τη στιγμή ο εν λόγω αριθμός πολλαπλασιάζεται.

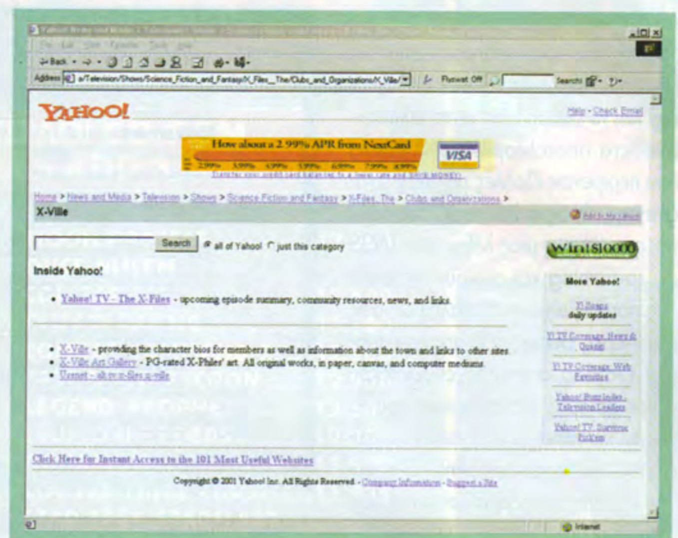
META TAGS

Τα META TAGS είναι μέρος του κώδικα HTML της σελίδας σας και δεν εμφανίζονται στην οθόνη του χρήστη. Οι περισσότερες από τις πιο γνωστές search engines υποστηρίζουν META TAGS. Υπάρχουν δύο σημάνσεις META που χρησιμοποιούνται σχεδόν από τους περισσότερους developers και αναγνωρίζονται από όλες τις μηχανές αναζήτησης. Αυτές είναι οι META NAME="description" και META NAME="keywords". Η πρώτη χρησιμοποιείται για να δηλώσετε την περιγραφή της σελίδας σας που θα εμφανίζεται στη λίστα του καταλόγου των αποτελεσμάτων της μηχανής αναζήτησης. Ενα παράδειγμα μιας τέτοιας σήμανσης βλέπετε στη συνέχεια:

<META NAME ="description" CONTENT="



Μία από τις πιο γνωστές ελληνικές μηχανές αναζήτησης.



Από τις πιο παλιές και γνωστότερες search engines στον Web.

Εδώ τοποθετείτε μια φράση που να περιγράφει το περιεχόμενο και τις υπηρεσίες που προσφέρει η σελίδα σας.">

Η δεύτερη σήμανση που αναφέραμε χρησιμοποιείται για να δηλώσετε λέξεις-κλειδιά που αφορούν στη σελίδα σας. Ενα παράδειγμα μιας τέτοιας σήμανσης είναι το εξής:

<META NAME="keywords" CONTENT= "greece, greek, www, search greece, hellas, ellada">

Εάν ο χρήστης αναζητήσει κάποια από αυτές τις λέξεις-κλειδιά, η μηχανή αναζήτησης θα παρουσιάσει στη λίστα των αποτελεσμάτων και τη δική σας σελίδα.

Τα META TAGS τοποθετούνται ανάμεσα στα <HEAD> και </HEAD> TAGS της σελίδας σας HTML. Το όριο για τα keywords είναι 200 χαρακτήρες, ενώ για το description 100. Ο αριθμός αυτός διαφέρει για κάθε μηχανή αναζήτησης.

Μέσα σε εκατό χαρακτήρες (μαζί και τα κενά) πρέπει να βρείτε έναν έξυπνο και αποτελεσματικό τρόπο να περιγράψετε το site σας. Εάν, για παράδειγμα, θέλετε να περιγράψετε ένα site που ασχολείται με το Internet marketing, θα προτιμήσετε να χρησιμοποιήσετε τη φράση "διαφήμιση και προώθηση", αφού κανείς δεν πρόκειται να αναζητήσει τη φράση "Internet marketing". Αντίθετα, προτιμήστε να χρησιμοποιήσετε την τελευταία φράση στα keywords.

Η επιλογή των keywords που θα χρησιμοποιήσετε πρέπει να γίνει με προσοχή. Εάν, για παράδειγμα, έχετε μια σελίδα που ασχολείται με τους υπολογιστές Macintosh, σίγουρα θα χρησιμοποιήσετε τη λέξη-κλειδί Mac στο "content" του META TAG. Πρόκειται για μια λανθασμένη κίνηση που γίνεται πολύ συχνά, αφού λίγες φορές θα σκεφτούμε την ψυχολογία και τις συνήθειες του χρήστη, που θα αρκεστεί να πληκτρολογήσει "Macintosh" στο πεδίο αναζήτησης. Ψάχνοντας για Macintosh, η μηχανή αναζήτησης δεν θα επιστρέψει στα αποτελέσματα τη σελίδα σας. Εάν χρησιμοποιήσετε τη λέξη Macintosh, στο παράδειγμά μας, είστε δυο φορές κερδισμένοι. Ο χρήστης μπορεί να ψάξει για "mac" ή "macintosh" και να βρει τη σελίδα σας και στις δύο περιπτώσεις, αφού το "mac" συμπεριλαμβάνεται στη λέξη "macintosh".

Οι χρήστες μιας μηχανής αναζήτησης συμπεριφέρονται πολλές φορές διαφορετικά από ό,τι θα περιμένατε. Δεν είναι λίγοι οι χρήστες που δίνουν στις μηχανές αναζήτησης URLs. Θα σας φανεί περίεργο, αλλά είναι μια κοινή αλήθεια που γνωρίζουν οι περισσότεροι από όσους ασχολούνται επαγγελματικά με το Διαδίκτυο. Επιπλέον, πολλές φορές οι Ελληνες χρήστες χρησιμοποιούν greeklish για τις αναζητήσεις τους. Αντί, λοιπόν, για τη λέξη "Ελλάδα" συμβαίνει πολλές φορές να ψάχνει κανείς για το string "ellada". Και μάλιστα δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι πολλοί designers χρησιμοποιούν τέτοια keywords στο Content ενός META TAG στο site τους. Ο παράγοντας "χρήστης" είναι μια από τις παραμέτρους που πρέπει να λαμβάνει κανείς καθαρά υπόψη, προτού καταχωρίσει το site του σε μια search engine στο Διαδίκτυο.

Για να δείτε τα META TAGS από τον Internet Explorer που χρησιμοποιείτε επιλέξτε View και έπειτα Source από το μενού του προγράμματος.

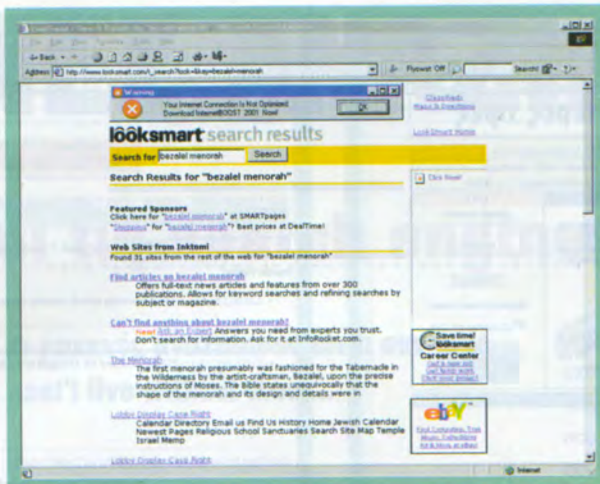


Η πιο αποτελεσματική μηχανή αναζήτησης. Προτιμήστε τη για τις αναζητήσεις σας.

ΟΧΙ ΣΤΗΝ ΥΠΕΡΒΟΛΗ

Η πρώτη σκέψη που κάνει κανείς όταν ξεκινά να ασχολείται με τη δημοσίευση μιας σελίδας στον Web είναι πώς θα καταφέρει να φέρει τη σελίδα του στις πρώτες θέσεις των αποτελεσμάτων της αναζήτησης. Οπως ίσως έχετε παρατηρήσει, τα αποτελέσματα σε μια αναζήτηση εμφανίζονται ανάλογα με το πόσο σχετικές είναι οι σελίδες που βρέθηκαν με τη λέξη-κλειδί που χρησιμοποιήσατε. Τα πιο σχετικά sites εμφανίζονται στις πρώτες θέσεις των αποτελεσμάτων, ενώ τα λιγότερα σχετικά στις τελευταίες. Με τι κριτήρια γίνεται αυτή η ανακατανομή; Ανάλογα με το πόσες φορές θα βρεθεί η λέξη-φράση που ψάχνει ο χρήστης στη σελίδα σας. Με βάση την κοινή λογική, θα βγάλετε γρήγορα το συμπέρασμα πως, εάν χρησιμοποιήσετε περισσότερες από μία φορές κάποια λέξη στο πεδία Keywords του META TAG της σελίδας,

τότε το site σας θα αναρριχηθεί στις πρώτες θέσεις των αποτελεσμάτων. Πολλοί είναι εκείνοι που το σκέφτηκαν και το εφάρμοσαν αυτό, αλλά με αντίθετα αποτελέσματα από εκείνα που περίμεναν. Πολλές μηχανές αναζήτησης, όπως η Infoseek, θεωρούν την επανάληψη μιας λέξης στα TAGS ως spamming και ρίχνουν τις σελίδες που περιέχουν επαναλήψεις στις κατώτερες θέσεις των αποτελεσμάτων. Ωστόσο, δεν υπάρχει συγκεκριμένος αριθμός επαναλήψεων που να μπορεί να χρησιμοποιεί κανείς γνωρίζοντας πως είναι ασφαλής. Ο κανόνας σε αυτή την περίπτωση είναι: "όχι στην υπερβολή".



Πολύ γνωστή μηχανή αναζήτησης είναι και η Looksmart.

Μια περίπτωση spamming που βλέπουμε καθημερινά στο Διαδίκτυο είναι η χρήση λέξεων-φράσεων που χρησιμοποιούνται συχνά από τους χρήστες. Για παράδειγμα, οι λέξεις "crack" και "sex" χρησιμοποιούνται από εκατομμύρια netizens κάθε μέρα, αφού πολλοί είναι εκείνοι που αναζητούν cracks προγραμμάτων ή σελίδες με πορνογραφικό περιεχόμενο. Πολλοί είναι εκείνοι που χρησιμοποιούν ανάλογες λέξεις στα META TAGS των σελίδων τους, χωρίς βέβαια οι συγκεκριμένες λέξεις να ανταποκρίνονται στο περιεχόμενο του site τους. Οι μηχανές αναζήτησης είναι ανίκανες να αντιληφθούν εάν το περιεχόμενο του site σχετίζεται με τις λέξεις αυτές, αντίθετα με προγράμματα όπως το Net-Nanny, που θα βρουν αμέσως τη λέξη "sex" και θα απαγορεύσουν την είσοδο του χρήστη στο site. Οπως αντιλαμβάνεστε, η χρήση τέτοιων τρικ δεν μένει πάντα ατιμώρητη.

ΔΗΛΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ SITE ΣΑΣ ΣΕ ΜΙΑ ΜΗΧΑΝΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

Ολες οι μηχανές αναζήτησης εξυπηρετούν τον ίδιο σκοπό, την εύρεση της πληροφορίας, δεν έχουν όμως όλες τα ίδια χαρακτηριστικά. Προτού πατήσετε το πλήκτρο Submit της φόρμας καταχώρισης του site σας, διαβάστε καλά το "Search Help", εφόσον συμπεριλαμβάνεται κάτι τέτοιο. Θα δείτε πώς καταχωρίζει η μηχανή αναζήτησης τα αποτελέσματα και με ποια κριτήρια αναζητεί και ταξινομεί τις πληροφορίες. Με αυτό τον τρόπο θα συμπληρώσετε τη φόρμα με τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα. Θυμηθείτε πως η χρήση των ίδιων keywords και της ίδιας περιγραφής σε κάθε μηχανή αναζήτησης παρουσιάζει διαφορετικά αποτελέσματα. Επειδή η Χ search engine εμφανίζει το site σας σε υψηλές θέσεις στα αποτελέσματα μιας αναζήτησης, δεν σημαίνει πως θα συμβεί το ίδιο και με τις Υ και Ζ μηχανές αναζήτησης. Προτιμήστε να γράφετε περιγραφές που ταιριάζουν στον τρόπο λειτουργίας κάθε μηχανής.

Το Yahoo! και η Excite, για παράδειγμα, δεν δίνουν σημασία στα META TAGS. Η AltaVista προσέχει την ημερομηνία που καταχωρίζονται οι σελίδες στα directories της και με κριτήριο την πιο πρόσφατη ημερομηνία κατατάσσει υψηλότερα ή χαμηλότερα τα sites στις λίστες των αποτελεσμάτων. Ο Web Crawler δεν ενοχλείται από το spamming και ο Lycos δεν τοποθετεί τα sites σε χαμηλότερη κατάταξη, εάν έχουν ίδιο χρώμα κειμένου-φόντου.

Πολλές φορές θα χρειαστεί να περάσουν μέχρι και έξι εβδομάδες (τόσο χρειάζεται στο WebCrawler) για να δείτε το site σας να καταχωρίζεται στις κατηγορίες μιας μηχανής αναζήτησης. Αντίθετα, στην Infoseek η σελίδα σας καταχωρίζεται αυτόματα την ίδια μέρα. Ο χρόνος καταχώρισης ποικίλλει και εξαρτάται από το site. Επιπλέον, πολλά sites θα ελέγξουν το περιεχόμενο του site σας και μόνο εάν πληροί τα κριτήριά τους θα το καταχωρίσουν στο web directory της σελίδας τους.

Κάτι άλλο που πρέπει να γνωρίζετε είναι ότι η καταχώρισή σας πολλές φορές γίνεται expired και διαγράφεται από τις βάσεις δεδομένων του συστήματος, εάν δεν την ανανεώνετε συχνά. Οι περισσότερες μηχανές αναζήτησης ελέγχουν ανά τακτά χρονικά διαστήματα εάν το URL που έχετε δώσει εξακολουθεί να υπάρχει ή εάν η σελίδα ανανεώνεται σε τακτά χρονικά διαστήματα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η καταχώριση του site σας σε μια μηχανή αναζήτησης δεν είναι απλή υπόθεση. Εάν γίνει σωστά, μπορεί να ανεβάσει σημαντικά το ποσοστό επισκεψιμότητας της σελίδας σας. Θυμηθείτε να ελέγχετε συχνά τις μηχανές αναζήτησης όπου έχετε καταχωρίσει το site σας για αλλαγές και καταχωρίστε ξανά το site σας, εάν χρειάζεται. Φροντίστε να ακολουθήσετε τις συμβουλές μας και θα δείτε γρήγορα αποτελέσματα.

Οι κυριότερες ελληνικές & ξένες search engines

Μερικά από τα πιο δημοφιλή ελληνικά sites όπου μπορείτε να καταχωρίσετε τις σελίδες σας είναι τα ακόλουθα:

http://guide.pathfinder.gr/add.php
http://info.in.gr/newsite.htm
http://www.evresi.gr/url.htm
http://www.findlink.gr/addurl.htm
http://www.lookfor.gr/bin/add.cgi
http://www.phantis.com/forms/include_site.html
http://www.robby.gr

Τα δημοφιλέστερα ξένα sites όπου μπορείτε να κάνετε γνωστή την παρουσία σας στον Παγκόσμιο Ιστό αλλά και να πάρετε χρήσιμες πληροφορίες για τη διαφήμιση του site σας στον Web είναι τα εξής:

http://www.yahoo.com
http://www.excite.com/info/add_url
http://www.webcrawler.com/Help/GetListed/AddURLS.html
http://www.lycos.com/addasite.html
http://www.siteadd.com/
http://www.addme.com/
http://register-it.netscape.com/addurl.cgi?cp=odcnetctr
http://www.hotbot.lycos.com/addurl.asp
http://www.freesearcher.com/
http://www.google.com/services/
http://www.theyellowpages.com/help.htm
http://www.exploit.com/backlink.html
http://www.theranker.com/addsite.shtml
http://www.xtremegreek.com/
http://www.comsearch.net/add_url.htm
http://www.hits4me.com/
http://www.fr.real.com/guide/?t=general&p=add
http://www.worldhot.com/addurl/
http://www.freeware-guide.com/addsite.html
http://www.123add-it.com/

COMPUTERS GAMES CLUB





ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

NBA LIVE 2001	13.900
TARZAN JUNGLE	13.900
WORLD CHAMP. SNOOKER	13.900
NASCAR 4	13.900
AGE SAIL 2	13.900
SIM COASTER	12.900
AMERICA	12.900
ICE AGE	12.900
X-PLANE	13.900
RAINBOW SIX. GOLD	13.900
DELP FRITZ 9	13.900
HEIST	13.900
IN DEFENCE SAVANA XXX	13.900
ONI	13.900
KAWASAKI MOTOCROSS	12.900
STATE OF WAR	12.900
RIDDLE OF THE SPHINX	12.900
VEGAS JACK POT	12.900
THE WARD	12.900
GLOBETROTER	13.500
GAMEBOY BLUE, RED, SILVER	13.500
DRACULA 2	13.500
MOON PROJECT	13.500
DUCE NUCEM COLLECTION	13.500
DUCATI RACING	13.500
COMBAT COMMAND 2	12.900
FAST FOOD TYCOON	12.900
LEGEND PROPHET	12.900
STUPID INVADERS	12.900
AQUARIUM	13.900
LOUVRE FINAL CURSE	13.900
STAR TREK STARFLEET COMMAND 2	13.900
BRIDGE BARON 2	13.900
SPEEDWAY 2000	13.900
SNOWSTORM	12.900
CHICKEN RUN	12.900
PROFECIAL	12.900
HELL BOY	12.900
GUNLOCK	12.900
PRO RALLY 2001	12.900
ALICE	13.500
FAR GATE	13.500
TV STAR	13.500
ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ	









ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΤΙΜΟΝΙ-ΠΕΤΑΛΙΑ	24.900
JOYSTICK ΑΠΟ	4.900
JOYPAD ΑΠΟ	6.500
CDs ΚΕΝΑ ΑΠΟ	250
MOUSE-ΤΗΛΕΦΩΝΟ (NEW)	9.900
MOUSE ΑΠΟ	2.000
ΓΥΑΛΙΑ 3D	49.900





Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTEL PENTIUM 866, QDI ADVANCE 10 ATA 100, TOWER ATX, VGA 32MB GFORCE 2 MX, SOUND 1024, 256 DIMM 133, HDD 20GB WD, CD-ROM 52x, HUYNDAI 17", MODEM 56.600 INTERNAL, ΗΧΕΙΑ 180WATT, MOUSE, FLOPY 1,44, KEYBOARD.

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

499.000 ΔΡΧ.







ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
· COMPUTER GAMES CLUB - ΓΡΗΓΟΡΙΟΥ ΕΧ 5, ΚΩΣ, ΤΗΛ.: (0242) 28736, 29054
· AMIGA HOUSE - ΙΚΑΡΕΩΝ 96, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (081) 220026
· COMPUTER GAMES CLUB, ΣΟΦΟΚΛΗ ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ & ΧΙΜΑΡΑΣ,
ΑΓΙΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (0841) 83865





ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ E-COMIC

Χρήσιμα tricks με το Photoshop

Η πρόοδος των υπολογιστών έκανε δυνατή και την εκτόνωση των καλλιτεχνικών ανησυχιών μας μέσα από αυτούς. Καθώς το χαρτί εξαφανίζεται προς χάριν του νέου ηλεκτρονικού μέσου, όλο και περισσότερα κόμιξ βρίσκουν το δρόμο τους στις σελίδες του Internet. Μήπως ήρθε η ώρα να γίνετε και εσείς ένας ηλεκτρονικός Αρκάς;

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Η δημιουργία ενός ηλεκτρονικού κόμιξ δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση. Το πρώτο βήμα είναι η δημιουργία ενός κανονικού κόμιξ στο χαρτί. Ξεθάψτε εκείνα τα "καλά" τεύχη του "Spiderman" και αρχίστε να δημιουργείτε. Οι βασικές αρχές που θα πρέπει να έχετε υπόψη είναι οι εξής:

Τα σχέδιά σας θα πρέπει να έχουν έντονα περιγράμματα. Το καλύτερο είναι να αποφύγετε "γυαλιστερά" υλικά, όπως το μολύβι και οι ξυλομπογιές, και να προτιμήσετε το κλασικό μελάνι, κάποιο καλό μαρκαδόρο (που να μην αφήνει κενά στις γραμμές), ακόμη και νερομπογιές. Στην τελευταία περίπτωση, αφήστε τες να στεγνώσουν, πριν βάλετε το χαρτί εντός του scanner!

Αντίθετα με το πώς βλέπετε ένα έτοιμο κόμιξ, κατά τη δημιουργία τα καρέ του σχεδιάζονται ξεχωριστά. Στο τέλος ενώνονται από το τμήμα DTP του περιοδικού ή κάποιες φορές και από τον ίδιο το δημιουργό. Αυτό ευνοεί τη λεπτομερέστερη σχεδίασή τους, αφού θα μπορείτε να σχεδιάσετε σε μία ολόκληρη κόλλα Α4 κάθε καρέ σας με -σχετικά- χοντρό μαρκαδόρο, ώστε όταν σκαναριστεί να διατηρήσει όλες τις λεπτομέρειές του. Οταν πια βρεθεί στον υπολογιστή, και αφού το χρωματίσετε, το φέρνετε στο μέγεθος που χρειάζεται.

Κάνετε ένα γενικό προσχέδιο για το τι θα σχεδιάσετε και καλού κακού κρατήστε σημειώσεις σχετικά με κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων σας. Δεν είναι ό,τι καλύτερο ο... Super Κολοκύθαμαν ή όποιος χαρακτήρας γεννηθεί από το δημιουργικό μυαλό σας να έχει διαφορετικό χρώμα μπέρτας σε κάθε καρέ.



ΜΗΝ αρχίσετε να φτιάχνετε "σκιές" και περίεργες γραμμές για να τονίσετε το σχέδιό σας. Καλά είναι όλα αυτά στο μάτι, μα στον υπολογιστή θα προκαλέσουν σημαντικά προβλήματα. Αυτό που ενδιαφέρει είναι να έχετε έντονα περιγράμματα, που θα διαχωρίζουν τα επιμέρους τμήματα των σκίτσων μεταξύ τους.

Οταν έχετε το αριστούργημά σας στα χέρια σας, έρχεται η ώρα να περαστεί στον υπολογιστή. Εδώ είναι που αρχίζουν τα δύσκολα.

BYTES ΚΑΙ ΜΕΛΑΝΙ

Αν ο scanner σάς παρέχει τις συνηθισμένες επιλογές, τότε θα μπορεί να σκανάρει σε ασπρόμαυρο, έγχρωμο και μονόχρωμο mode. Θα πρέπει να προσέξετε ώστε όλα τα σχέδιά σας να αποθηκευτούν με την ίδια ανάλυση (dpi) και σε μονόχρωμο mode. Τα dpi, αν είναι από 300 και άνω, δεν έχουν ιδιαίτερη σημασία. Σημαντικός παράγοντας στην ποιότητα πλην των dpi είναι και η καθαρότητα του χαρτιού. Καλό είναι, αφού μπορεί να τα σκανάρετε περισσότερες από μία φορές, να μην τα πολυακουμπάτε ειδικά με ιδρωμένα χέρια. Το τσαλάκωμα, το δίπλωμα και η δημιουργία σαΐτας με αυτά επίσης δεν ενδείκνυνται!

Πολλοί scanners παρέχουν δυνατότητες φιλτραρίσματος των artifacts (συχνά αναφέρονται και ως noise reduction), που γενικά παράγουν αρκετά καλά αποτελέσματα. Αν σκανάρετε την εικόνα σας στα 300 dpi και άνω, ενεργοποιήστε τα, ειδάλλως τα αποτελέσματα μπορεί να είναι αρνητικά. Βέβαια, κάτι τέτοιο δεν είναι δεδομένο, αφού η συμπεριφορά κάθε scanner αλλάζει. Συνεπώς, πειραματιστείτε για να δείτε ποιες επιλογές σας δίνουν τα καλύτερα αποτελέσματα. Τα σχέδια που θα σώσετε καλό είναι να μη βρίσκονται σε format JPEG, διότι έτσι θα μειωθεί η ποιότητά τους. Η μείωση δεν είναι σημαντική, μα είναι αρκετή ώστε να καταντήσει ενοχλητική. Οταν έχετε τα σχέδιά σας αποθηκευμένα σε ηλεκτρονική μορφή, ακολουθεί το πιο διασκεδαστικό τμήμα της διαδικασίας.

ARTIFACTS

Ωραία, λοιπόν! Εχετε τα σχέδιά σας αποθηκευμένα στο σκληρό δίσκο, διαθέτετε το Photoshop και έρχεται η ώρα να τα συνδυάσε-

τε. Εδώ αρχίζει το... πανηγύρι! Ποιος ο λόγος; Μα τα artifacts, φυσικά. Artifacts καλούνται οι κουκκίδες και τα σημάδια που δημιουργούνται κατά τη διαδικασία του σκαναρίσματος λόγω του "βρώμικου" χαρτιού ή του κρυστάλλου στον scanner. Για να απαλλαγείτε από αυτά υπάρχει ένα απλό τέχνασμα, φτάνει το σχέδιό σας να διαθέτει όντως έντονα περιγράμματα. Καταρχήν, εκκινείτε το Photoshop, φορτώνετε το σχέδιό σας και από την μπάρα εργαλείων επιλέγετε το Magic Wand. Με αυτό κάνετε κλικ σε μία από τις μαύρες γραμμές του σχεδίου σας (θα δείτε μία διακεκομμένη γραμμή να εμφανίζεται κατά μήκος του περιγράμματος) και από το μενού Select επιλέγετε Similar. Ετσι εξασφαλίζετε πως θα είναι επιλεγμένο ολόκληρο το περίγραμμα του σχεδίου σας. Από το menu File επιλέγετε New και δημιουργείτε ένα νέο αρχείο. Επιλέγετε πάλι το πρώτο και, ενώ έχετε πατημένο το αριστερό πλήκτρο Control (CTRL), πατάτε το χαρακτήρα "C". Κατόπιν επιλέγετε το νέο αρχείο που δημιουργήσατε προ ολίγου και πατάτε το συνδυασμό πλήκτρων Control+V. Λογικά, το σχέδιό σας θα αντιγραφεί στο νέο αρχείο. Αν δεν γίνει κάτι τέτοιο, σημαίνει πως το πληκτρολόγιό σας αντιδρά "περίεργα" και θα πρέπει να καταφύγετε στα... χειροκίνητα μέσα: Αντικαταστήστε το συνδυασμό Control+C με την επιλογή Copy και το συνδυασμό Control+V με την επιλογή Paste από το μενού Edit. Αφού αποθηκεύσετε το σχέδιό σας στο νέο αρχείο, μπορείτε να κλείσετε το προηγούμενο, για να μη σας καταλαμβάνει μνήμη.

Συγχαρητήρια, έχετε πλέον ένα "καθαρισμένο" σχέδιο στην οθόνη σας. Αλλά τώρα τι κάνετε;

IT'S A KIND OF MAGIC

Ενα από τα πιο δυνατά και παρεξηγημένα εργαλεία του Photoshop θα γίνει ο αχώριστος φίλος σας για όσο διάστημα θα επεξεργάζεστε τα σχέδιά σας. Αφού έχετε επεξεργαστεί τα σχέδιά σας, μπορείτε να ξεχάσετε την ύπαρξή τους και να ασχοληθείτε με το μυστήριο του προσώπου στον Αρη. Εεε... χμ... πίσω στα δικά μας! Λοιπόν, για να εξοικειωθείτε με το νέο, πιστό φίλο σας, το Magic Wand tool, και επειδή το όνομά του είναι μεγάλο, από εδώ και πέρα θα τον αποκαλούμε... Φλοξ, όπως δηλαδή θα κάναμε με έναν πραγματικό πιστό σύντροφο. Επιλέγετε, λοιπόν, τον Φλοξ και κάνετε κλικ σε μία λευκή, αυτή τη φορά, περιοχή, που περικλείεται από περίγραμμα. Θα δείτε πως επιλέγεται η περιοχή εντός του περιγράμματος μα τίποτε εκτός αυτού. Αυτό είναι και το αποτέλεσμα που θέλουμε να επιτύχετε, δηλαδή να περιορίσετε την περιοχή που θα επηρεάζεται από τα εργαλεία σχεδίασης που θα χρησιμοποιήσετε. Αν επιλέγονται και περιοχές εκτός του περιγράμματος, κάνετε μεγέθυνση και ελέγξτε προσεκτικά τις άκρες του. Θα δείτε πως σε κάποιο σημείο θα υπάρχει "τρύπα", δηλαδή το περίγραμμα θα κόβεται. Κλείστε εκείνο το σημείο (με τα εργαλεία Airbrush ή Pencil και χρησιμοποιώντας μαύρο χρώμα) και δοκιμάστε ξανά με τον Φλοξ. Οταν επιλεχθεί η περιοχή που θέλετε να χρωματίσετε (π.χ. τα μαλλιά του χαρακτήρα σας), τότε μπορείτε να ξεκινήσετε... το μπογιάτισμα.

ΧΡΩΜΑ ΜΟΥ, ΦΤΙΑΓΜΕΝΟ ΑΠΟ ΠΗΛΟ - 1

Τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσετε για να χρωματίσετε το σχέδιό σας θα είναι το Paint Bucket tool και η Paintbrush. Επίσης θα χρησιμοποιήσετε αρκετά την παλέτα πρόχειρων χρωμάτων (ονομάζεται Swatches και βρίσκεται σε ένα από τα παράθυρα δεξιά στην οθόνη). Αν το παράθυρο δεν εμφανίζεται στην οθόνη, τότε μπορείτε να το ανοίξετε εσείς με την επιλογή Show Swatches από το μενού Window. Λοιπόν, προσέξτε κάτω από την παλέτα εργαλείων. Το Photoshop πάντα απεικονίζει δύο χρώματα: αυτό με το οποίο σχεδιάζετε, εκείνο που βρίσκεται μπροστά (foreground color) και το εναλλακτικό, που βρίσκεται πίσω (background color). Επιλέξτε το βασικό χρώμα και ρυθμίστε από το παράθυρο που θα εμφανιστεί το ένα από τα βασικά χρώματα που θα χρησιμοποιήσετε στο κόμιξ σας. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να σχεδιάσετε τον Spiderman, χρειάζεστε ανοιχτό κόκκινο και σκούρο μπλε, δηλαδή δύο χρώματα. Αφού καταλήξετε στο χρώμα που επιθυμείτε, κάνετε δεξί κλικ σε ένα κενό σημείο του παραθύρου Swatches και δίνετε το όνομα με το οποίο θέλετε αυτό να καταχωριστεί στην παλέτα. Είναι χρήσιμο να δώσετε ονόματα που θα αναγνωρίζονται εύκολα για περαιτέρω αναφορά, για παράδειγμα "Spidey's Uniform Red", αν αναφέρεστε στο κόκκινο της στολής του Spiderman. Φυσικά, δεν είναι ανάγκη να δημιουργήσετε και να αποθηκεύσετε όλα τα χρώματα εξαρχής, μα καλό είναι να μην ξεφεύγετε κατά πολύ από μία "γενική" παλέτα χρωμάτων, που θα δημιουργήσετε. Θα πρέπει, με λίγες λέξεις, να εφαρμόζετε μια ενιαία λογική στο κόμιξ σας. Φανταστείτε στο σκοτεινό και αποκαρδιωτικό κόσμο του Batman ξαφνικά να εμφανίζονται χαρακτήρες ντυμένοι με έντονα λαχανί φωσφοριζέ χρώματα! Θα μου πείτε πώς είναι δυνατόν. Σύμφωνοι, άλλωστε στα κόμιξ τα πάντα είναι δυνατά. Τα πιο ατμοσφαιρικά κόμιξ, όμως, διατηρούν μια συνοχή μέσα από τον τρόπο σχεδίασης και το χρώμα που χρησιμοποιούν (για παράδειγμα, σκεφτείτε μία από τις πιο γνωστές περιπέτειες του Batman με το όνομα "Arkham Asylum" του Miller καθώς και ορισμένες σειρές κόμιξ όπως το περίφημο "Judge Dredd"). Αφού καταλήξετε σε κάποια χρώματα και έχετε διαμορφώσει μια σεβαστή παλέτα στο Swatches, επιλέγετε κάποιο από αυτά και αρχίζετε το χρωματισμό των σχεδίων σας.



Με το Photoshop μπορείτε εύκολα κι εσείς να επέμβετε στο δικό σας κόμιξ.

ΧΡΩΜΑ ΜΟΥ, ΦΤΙΑΓΜΕΝΟ ΑΠΟ ΠΗΛΟ - 2

Επιστρέφουμε στο σημείο όπου έχετε επιλέξει ένα σημείο του σχεδίου σας με τον Φλοξ (το Magic Wand Tool, ντε!). Μπορείτε να επιλέξετε ταυτόχρονα όλα τα σημεία που θα έχουν το ίδιο χρώμα, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Shift και κάνοντας διαδοχικά κλικ σε αυτά με τον Φλοξ. Οταν τα έχετε επιλεγμένα, διαλέγετε το εργαλείο Airbrush από την παλέτα και ορίζετε το Opacity του στην τιμή 40%. Κατόπιν, χρωματίζετε τα σημεία ώστε να μη μείνει καθόλου λευκό. Προσέξτε πως ο χρωματισμός πρέπει να γίνει με ΕΝΑ πάτημα του αριστερού πλήκτρου! Δηλαδή, μην το αφήσετε καθόλου όσο θα χρωματίζετε τις περιοχές. Παρατηρήστε πως το χρώμα που έχετε χρησιμοποιήσει διαφέρει λίγο από εκείνο που έχετε ορίσει. Εδώ έχει σημασία το Opacity, το οποίο ρυθμίστηκε επίτηδες στο 40%. Αλλάξτε την τιμή σε 10% και αρχίστε να τονίζετε τις άκρες των περιοχών κοντά στα περιγράμματα καθώς και τα σημεία που θα έχουν σκιά. Για να καταλάβετε τι εννοούμε ρίξτε μια ματιά στις σχετικές εικόνες. Αφού επαναλάβετε το ίδιο για όλες τις περιοχές, θα καταλήξετε να έχετε ένα ολοκληρωμένο καρέ στα χέρια σας.

PITCH BLACK

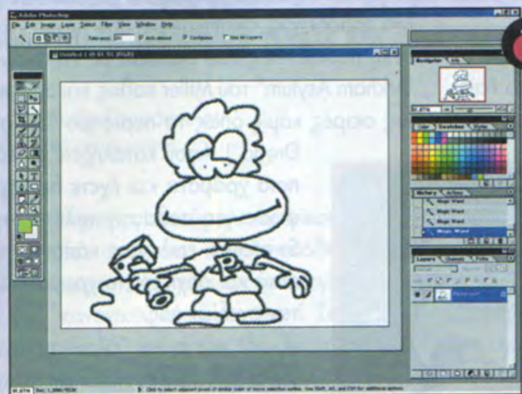
Η ταινία από όπου δανειστήκαμε τον τίτλο έκανε περίεργη -και έξυπνη- χρήση του φωτός και των χρωμάτων (ή μήπως θα έπρεπε να γράψουμε "του σκοταδιού και της έλλειψης χρωμάτων";) για να δημιουργήσει την πολύ καλή ατμόσφαιρα. Εδώ θα επιχειρήσουμε να κάνουμε το ίδιο και να βελτιώσουμε τη δημιουργία μας έτσι ώστε τα εμπορικά κόμιξ να... ωχριούν μπροστά της!

Επιλέξτε το Airbrush και κατόπιν με λευκό και μαύρο χρώμα τονίστε τα πιο φωτεινά και τα πιο σκοτεινά σημεία του. Πρέπει να έχετε πάντα στο νου σας πως τα σημεία που βρίσκονται προς το "βάθος" του σχεδίου πρέπει να είναι πιο σκοτεινά. Ετσι, ένας χαρακτήρας που προχωρά έχει πιο έντονα χρωματισμένο/φωτισμένο το πόδι που πλησιάζει στο έδαφος παρά αυτό που ήδη πατά κάτω. Εκτός από τα "κολπάκια" με το χρώμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε Lens Flares (από το μενού Filters) για να δημιουργήσετε λάμψεις ή fireballs, ενώ με σωστή χρήση μπορούν να τονιστούν αρκετά τα μάτια του "κακού" της ιστορίας σας. Πειραματιστείτε με τα φίλτρα, δεν έχετε τίποτα να χάσετε.

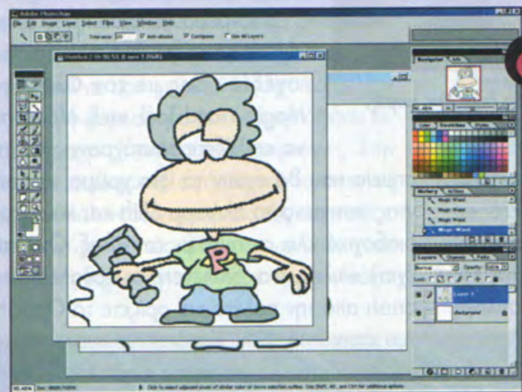
ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το σκίτσο είναι μία ενδιαφέρουσα ασχολία, που μέσα από τους υπολογιστές δεν γίνεται πιο εύκολη, αλλά σίγουρα βελτιώνεται σε εμφάνιση. Ενας αρχάριος μπορεί να παρουσιάσει σχετικά καλά αποτελέσματα, οπότε δεν υπάρχει λόγος να ανησυχείτε επειδή "δεν μπορείτε να σχεδιάσετε ούτε μία ευθεία γραμμή". Μπορείτε πάντα να την... ισιώσετε στον υπολογιστή. Εμείς πάντως θα χαρούμε να λάβουμε αποτελέσματα των προσπαθειών σας. PC

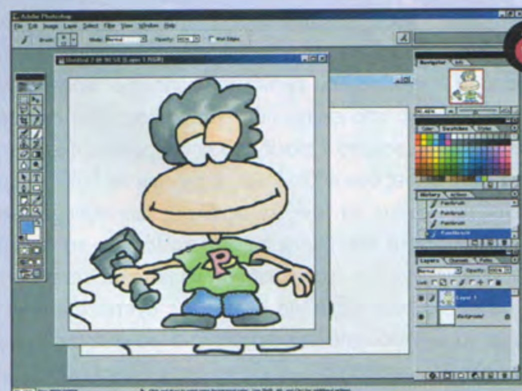
Δώστε χρώμα στα σκίτσα σας!



1 Οταν έχετε σκανάρει και έχετε φορτώσει στο Photoshop το σκίτσο σας, επιλέγετε το περίγραμμα με το Magic Wand tool και το αντιγράφετε σε ένα νέο αρχείο.



2 Διατηρώντας μία λογική στα χρώματα που θα χρησιμοποιήσετε, βάφετε το σκίτσο επιλέγοντας τα επιμέρους τμήματα με το Magic Wand. Θυμηθείτε να έχετε το Opacity ρυθμισμένο σε χαμηλές τιμές.



3 Ετσι μειώνετε ακόμη περισσότερο το Opacity (γύρω στο 10%) και με επανειλημμένα περάσματα τονίζετε κάποια σημεία με περισσότερο χρώμα.



4 Εκτελείτε και πάλι την προηγούμενη διαδικασία, αντικαθιστώντας το χρώμα με το μαύρο και το άσπρο, τονίζοντας τα πιο φωτεινά και τα πιο σκοτεινά σημεία.



5 Φτιάχνετε ένα background πίσω από το χαρακτήρα σας. Η εικόνα αμέσως δείχνει αρκετά πιο εμπλουτισμένη.



6 Χρησιμοποιώντας το Airbrush σε modes Color Burn και Color Dodge, τονίζετε με πιο φωτεινό χρώμα ορισμένα σημεία, ώστε να δώσετε την εντύπωση εξωτερικών φωτεινών πηγών και αντανακλάσεων! Αυτό είναι!



από το 1984, το όνομα της αξιοπιστίας*

σε περιφερειακά Η/Υ και μέσα επικοινωνίας

*σύμφωνα με έρευνα μεταξύ χρηστών Internet, η αξιοπιστία των προϊόντων Κρύπτο, είναι ο κύριος λόγος για την επιτυχία τους

ISDN



Εξωτερικό USB TA 128
Εσωτερική κάρτα PCI 128

MODEM



Εξωτερικά modems USB / RS 232
Εσωτερικές κάρτες PCI
Modems ειδικού τύπου

Web Cameras



Smart USB Web Cam
Smart Plus USB Web Cam

LAN



FastStation PCI 10/100
FastMaster PCI 10/100

VIDEOPHONE



Εικονοτηλέφωνο ISDN USB
Εικονοτηλέφωνο ISDN PCI

Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (01) 612 2513 fax: 612 2512 http:// www.crypto.gr

τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:

BIG CITY τηλ 53.86.000 · ΓΕΡΜΑΝΟΣ τηλ 0800-40000 · computer ALFA τηλ 38.38.795 · Direct τηλ 33.01.031 · e-motion τηλ 0800-33000 · ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΜΕΣΑ τηλ 57.03.100 · MICROCHIP τηλ 99.16.945 · MICRO LAND τηλ 0800-30000 · multirama τηλ 0801-150000 · ONE WAY τηλ 0800-11000 · πλαισιο τηλ 0800-12345

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ •C-TECH ΕΛΛΑΣ τηλ. 9760264 **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 6017630 **ΑΘΗΝΑ - ΚΕΝΤΡΟ** •ΓΡΑΜΜΗ τηλ. 3840243 •COSMOS τηλ. 3835200 •FUTURE τηλ. 3841265 •INFOSUPPORT τηλ. 8843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ τηλ. 5200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ τηλ. 3843636 •PROTELESYS τηλ. 2529990 **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ** •KEL-COMPUTERS τηλ. 8238170 **ΓΛΥΦΑΔΑ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 8945527 **ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 9607290 **ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ** •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 9957657 **ΚΟΛΩΝΟΣ** •FREE BYTES τηλ. 5132673 **ΜΑΡΟΥΣΙ** •ΔΙΟΔΟΣ τηλ. 8050178 **ΜΟΣΧΑΤΟ** •POWER SYSTEM τηλ. 4833722 **Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •SET UP COMP τηλ. 2850226 **Ν. ΣΜΥΡΝΗ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 9317920 **ΝΙΚΑΙΑ** •DIGICOM τηλ. 4914350 •PROGRESS SOLUTION τηλ. 4953600 **ΠΑΓΚΡΑΤΙ** •OPTION COMP τηλ. 7521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ Ο.Ε τηλ. 7562524 **Π. ΦΑΛΗΡΟ** •UNLIMITED τηλ. 9818288 **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** •AM COMPUTER τηλ. 4280710 •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 4101033 •SYSCOM τηλ. 4524548 •STEP τηλ. 4184391 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ** •ΓΡΑΜΜΗ τηλ. 5785801 •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 5782260 **ΑΓΡΙΝΙΟ** •ΖΑΡΝΑΒΕΛΗΣ-ΣΑΜΨΩΝ τηλ. 55722 **ΒΟΛΟΣ** •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ τηλ. 56949 •TELECOM CLUB τηλ. 76777 **ΕΔΕΣΣΑ** •KIDI-GRARHIX τηλ. 25689 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •DATA TRONICS τηλ. 227184 •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 242618 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP τηλ. 837063 **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ τηλ. 81022 **ΛΑΜΙΑ** •ΧΑΛΑΤΣΗΣ-ΔΕΔΟΥΣΗΣ τηλ. 34796 •STEP COMPUTER τηλ. 621752 **ΛΗΜΝΟΣ** •PC-COM τηλ. 71620 **ΜΥΤΙΛΗΝΗ** •NETWORK COMPUTERS τηλ. 47934 **ΝΑΞΟΣ** •ΝΑΞΟΣ-COMPUTER τηλ. 23800 **ΡΑΦΗΝΑ** •DATA SYSTEM τηλ. 25949 **ΡΟΔΟΣ** •SYNCOM τηλ. 70160 **ΤΡΙΚΑΛΑ** •ΔΙΚΤΥΟΡΑΜΑ τηλ. 28805 **ΧΑΛΚΙΔΑ** •S/W H/W TECHNICS τηλ. 22702 **ΧΑΝΙΑ** •PC-HOUSE τηλ. 51185 **ΧΙΟΣ** •ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΑΙΓΑΙΟΥ τηλ. 41826

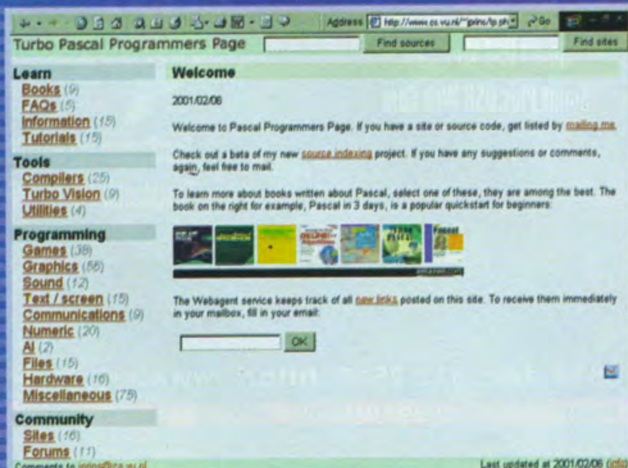
How to

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

Θα ξεκινήσουμε με τη συνέχεια της λίστας σχετικά με την κατασκευή και χρήση LEDs σε Delphi που είχαμε δημοσιεύσει στο προηγούμενο τεύχος.

```
if (2 - x) > 0 then
Show_Im(Image18, Numbers[2-
x], Types);
if (3 - x) > 0 then
Show_Im(Image19, Numbers[3-
x], Types);
if (4 - x) > 0 then
Show_Im(Image20, Numbers[4-
x], Types);
if (5 - x) > 0 then
Show_Im(Image21, Numbers[5-
x], Types);
if (6 - x) > 0 then
Show_Im(Image22, Numbers[6-
x], Types);
if (7 - x) > 0 then
Show_Im(Image23, Numbers[7-
x], Types);
if (8 - x) > 0 then
Show_Im(Image24, Numbers[8-
x], Types);
end;
end;
procedure
TForm1.Button1Click(Sender:
TObject);
begin
Show_16(Edit1.Text, Led);
end;
procedure
TForm1.CounterTimerTimer(Se
nder: TObject);
begin
GlobalTime := GlobalTime + 1;
Show_8(IntToStr(GlobalTime),
Lynx);
end;
procedure
TForm1.Button2Click(Sender:
TObject);
begin
Show_16(Edit1.Text, Lynx);
end;
procedure
TForm1.Edit1KeyPress(Sender:
TObject; var Key: Char);
begin
If Key = #13 then
begin
Button1Click(self);
Key := #0;
end;
end;
procedure
TForm1.CycleTimerTimer(Send
er: TObject);
begin
Show_16( copy(' ' + Edit1.Text +
' ',TickerCount,16), Led);
If TickerCount = (Length(' ' +
Edit1.Text + ' ')- 16) then
TickerCount := 0;
TickerCount := TickerCount + 1;
end;
procedure
TForm1.Button3Click(Sender:
TObject);
begin
CycleTimer.Enabled := True;
Button3.Enabled := False;
Button4.Enabled := True;
end;
procedure
TForm1.Button4Click(Sender:
TObject);
begin
CycleTimer.Enabled := False;
Button4.Enabled := False;
Button3.Enabled := True;
end;
end.
```



Στη διεύθυνση http://www.cs.vu.nl/~jprins/tp.php θα βρείτε πολλά tutorials για την Turbo Pascal.

Στο τεύχος αυτό η λίστα που ακολουθεί δίνει τη λύση στις ερωτήσεις αρκετών αναγνωστών σχετικά με την κίνηση χαρακτήρων στην QBASIC αποφεύγοντας το ενοχλητικό flickering.

```
DECLARE SUB drawlevel ()
DEFINT A-Z
'Change to screen 9
(640x480x16 Colors, 2 Flip
Screens)
SCREEN 9

'Define the Graphical arrays
DIM gnome4(900),
gnome3(900), gnome2(900),
gnome1(900) 'Gnome
DIM mask4(900), mask3(900),
mask2(900), mask1(900)
'Masks
GOSUB getgnomes 'Draw and
Grab the gnomes and masks
from the end of this file
LOCATE 25, 1: PRINT "Press a
key to start...";
WHILE INKEY$ = "": WEND
'Wait for a key press
y = 100 'Set the Y Co-ord
x = 10 'Set the X Co-ord
d$ = "Right" 'Set the direction
DO 'The main loop
a$ = INKEY$ 'Get any key
presses
IF a$ = "6" THEN d$ = "Right"
'If they pressed 6 then change
the direction
IF a$ = "4" THEN d$ = "Left" 'If
they pressed 4 then change the
direction
IF UCASE$(a$) = "Q" THEN
END 'End the program
IF d$ = "Right" THEN x = x + 10
'if the direction is Right than
move the character 10 pixels to
the right
IF d$ = "Left" THEN x = x - 10
'if the direction is Left than
move the character 10 pixels to
the Left
IF x < 1 THEN x = 1 'If they hit
the wall then keep them there
IF x > 600 THEN x = 600 'If
they hit the wall then keep them
there
fm = 1 - fm 'Change the frame (0
or 1)
IF d$ = "Right" THEN
IF fm = 1 THEN
pg = 1 - pg 'Change the screen #
SCREEN 9, , pg, 1 - pg 'Flip the
screens
WAIT &H3DA, 8 'Wait for the
electron beam :)
CLS
drawlevel 'Draw the bars for the
background
PUT (x, y), mask4, AND 'paint
the mask
PUT (x, y), gnome4, XOR 'paint
paint the gnome onto the mask
GOSUB waitt 'Wait for .1 of a
second
```

```
ELSE
pg = 1 - pg
SCREEN 9, , pg, 1 - pg
WAIT &H3DA, 8
CLS
drawlevel
PUT (x + 1, y), mask3, AND
PUT (x + 1, y), gnome3, XOR
GOSUB waitt
END IF
ELSE
IF fm = 1 THE
pg = 1 - pg
SCREEN 9, , pg, 1 - pg
WAIT &H3DA, 8
CLS
drawlevel
PUT (x, y), mask2, AND
PUT (x, y), gnome2, XOR
GOSUB waitt
ELSE
pg = 1 - pg
SCREEN 9, , pg, 1 - pg
WAIT &H3DA, 8
CLS
drawlevel
PUT (x + 1, y), mask1, AND
PUT (x + 1, y), gnome1, XOR
GOSUB waitt
END IF
END IF
LOOP
END
getgnomes:
'GOSUB background
'gnome1
x = 100: y = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7
PSET (x + 2, y + 3), 0
LINE (x + 12, y + 2)-(x + 3, y - 2), 12
LINE -(x + 12, y - 10), 12: LINE -(x + 12, y + 2), 12
PAINT (x + 8, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x + 9, y + 10)-(x + 14, y + 14), 14
LINE -(x + 15, y + 19), 14
LINE -(x + 13, y + 19), 14
LINE -(x + 11, y + 14), 14
PAINT (x + 13, y + 17), 14, 14
LINE (x + 2, y + 11)-(x - 1, y + 15), 14
LINE -(x - 5, y + 19), 14
LINE -(x - 6, y + 17), 14
LINE -(x - 4, y + 15), 14
LINE -(x, y + 11), 14
PAINT (x - 2, y + 14), 14, 14
LINE (x + 11, y + 19)-(x, y + 19), 9
LINE -(x - 3, y + 30), 9
LINE -(x - 4, y + 33), 9
LINE -(x - 2, y + 33), 9
LINE -(x + 3, y + 28), 9
LINE -(x, y + 25), 9
LINE -(x + 7, y + 28), 9
LINE -(x + 12, y + 33), 9
LINE -(x + 14, y + 30), 9
LINE -(x + 9, y + 25), 9
LINE -(x + 11, y + 19), 9
PAINT (x + 2, y + 21), 9, 9
PAINT (x, y + 28), 9, 9
LINE (x - 3, y + 33)-(x - 5, y + 35), 6, BF
LINE (x - 5, y + 33)-(x - 7, y + 31), 6, BF
LINE (x + 17, y + 31)-(x + 15, y + 33), 6, BF
LINE (x + 15, y + 34)-(x + 9, y + 35), 6, BF
GET (x - 8, y - 10)-(x + 17, y + 37), gnome1
'LINE (x - 9, y - 11)-(x + 18, y + 38), 7, B
'gnome2
x = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7
PSET (x + 2, y + 3), 0
LINE (x + 12, y + 2)-(x + 3, y - 2), 12
LINE -(x + 12, y - 10), 12: LINE -(x + 12, y + 2), 12
PAINT (x + 8, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x + 10, y + 19)-(x - 1, y + 19), 9
LINE -(x + 1, y + 25), 9: LINE -(x + 4, y + 25), 9
LINE -(x + 3, y + 30), 9
LINE -(x + 4, y + 35), 9
LINE -(x + 6, y + 35), 9
LINE -(x + 6, y + 30), 9
LINE -(x + 7, y + 25), 9
LINE -(x + 10, y + 22), 9
LINE -(x + 10, y + 19), 9
PAINT (x + 5, y + 21), 9, 9
LINE (x + 5, y + 11)-(x + 7, y + 21), 14, BF
LINE (x + 7, y + 35)-(x + 2, y + 37), 6, BF
```

Στη διεύθυνση http://www.pwc.k12.nf.ca/ctech3200/qbasic.html θα βρείτε αρκετό υλικό για την QBasic.

```
GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y + 37), gnome2
' LINE (x - 8, y - 11)-(x + 18, y + 38), 7, B
'third gnome
x = 300: y = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7
PSET (x + 8, y + 3), 0
LINE (x - 2, y + 2)-(x + 7, y - 2), 12
LINE -(x - 2, y - 10), 12: LINE -(x - 2, y + 2), 12
PAINT (x + 2, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x, y + 19)-(x + 10, y + 19), 9
LINE -(x + 8, y + 25), 9: LINE -(x + 7, y + 25), 9
LINE -(x + 8, y + 30), 9
LINE -(x + 7, y + 35), 9
LINE -(x + 4, y + 35), 9
LINE -(x + 5, y + 30), 9
LINE -(x + 3, y + 25), 9
LINE -(x + 0, y + 22), 9
LINE -(x + 0, y + 19), 9
PAINT (x + 5, y + 21), 9, 9
LINE (x + 5, y + 11)-(x + 7, y + 21), 14, BF
LINE (x + 3, y + 35)-(x + 8, y + 37), 6, BF
GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y + 37), gnome3
'gnome4
x = 400: y = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7
PSET (x + 8, y + 3), 0
LINE (x - 2, y + 2)-(x + 7, y - 2), 12
LINE -(x - 2, y - 10), 12: LINE -(x - 2, y + 2), 12
PAINT (x + 2, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x + 1, y + 10)-(x - 4, y + 14), 14
LINE -(x - 5, y + 19), 14
LINE -(x - 3, y + 19), 14
LINE -(x - 1, y + 14), 14
PAINT (x - 1, y + 12), 14, 14
LINE (x + 8, y + 11)-(x + 11, y + 15), 14
LINE -(x + 15, y + 19), 14
LINE -(x + 16, y + 17), 14
LINE -(x + 14, y + 15), 14
LINE -(x + 10, y + 11), 14
PAINT (x + 12, y + 14), 14, 14
LINE (x - 1, y + 19)-(x + 10, y + 19), 9
LINE -(x + 13, y + 30), 9
LINE -(x + 14, y + 33), 9
LINE -(x + 12, y + 33), 9
LINE -(x + 7, y + 28), 9
LINE -(x + 5, y + 25), 9
LINE -(x + 3, y + 28), 9
LINE -(x - 2, y + 33), 9
LINE -(x - 4, y + 30), 9
LINE -(x + 1, y + 25), 9
LINE -(x - 1, y + 19), 9
PAINT (x + 5, y + 21), 9, 9
LINE (x + 13, y + 33)-(x + 15, y + 35), 6, BF
LINE (x + 15, y + 33)-(x + 17, y + 31), 6, BF
```

```
LINE (x - 7, y + 31)-(x - 5, y +
33), 6, BF
LINE (x - 5, y + 34)-(x + 1, y +
35), 6, BF
GET (x - 8, y - 10)-(x + 17, y +
37), gnome4
'fifth gnome
x = 500: y = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7
PSET (x + 4, y + 3), 0: PSET (x
+ 8, y + 3), 0
LINE (x + 2, y + 0)-(x + 8, y), 12
LINE -(x + 5, y - 10), 12: LINE -
(x + 0, y), 12
PAINT (x + 5, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , , 3 / 2
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x, y + 19)-(x + 10, y + 19), 9
LINE -(x + 12, y + 35), 9: LINE -
(x + 6, y + 25), 9
LINE -(x + 4, y + 25), 9: LINE -
(x - 2, y + 35), 9
LINE -(x, y + 19), 9: PAINT (x +
5, y + 20), 9, 9
LINE (x + 11, y + 35)-(x + 16, y
+ 37), 6, BF
LINE (x - 1, y + 35)-(x - 6, y +
37), 6, BF
LINE (x - 1, y + 8)-(x + 11, y +
8), 14
LINE -(x + 16, y + 14), 14: LINE
-(x + 12, y + 20), 14
LINE (x + 11, y + 11)-(x + 13, y
+ 14), 14
LINE -(x + 12, y + 20), 14
PAINT (x + 15, y + 14), 14
LINE (x - 2, y + 8)-(x - 7, y +
14), 14: LINE -(x - 3, y + 20), 14
LINE -(x - 2, y + 18), 14
LINE -(x - 4, y + 14), 14' LINE -
(x-3, y+14), 14
LINE -(x + 1, y + 12), 14: LINE -
(x - 2, y + 8), 14
PAINT (x - 3, y + 11), 14, 14
LINE (x - 5, y + 14)-(x - 2, y +
20), 14
LINE (x - 6, y + 14)-(x - 3, y +
20), 14
PSET (x - 5, y + 13), 14
LINE (x + 2, y + 19)-(x + 1, y +
8), 9: LINE (x + 8, y + 19)-(x +
9, y + 8), 9
' GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y +
37), gnome5
x = 100: y = 100
LINE (x - 8, y - 10)-(x + 17, y +
37), 15, BF
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 0:
PAINT (x + 7, y + 5), 0, 0
PSET (x + 2, y + 3), 0
LINE (x + 12, y + 2)-(x + 3, y - 2), 0
LINE -(x + 12, y - 10), 0: LINE -
(x + 12, y + 2), 0
PAINT (x + 8, y - 2), 0, 0
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 0, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 0, 0
LINE (x + 9, y + 10)-(x + 14, y +
14), 0
LINE -(x + 15, y + 19), 0
LINE -(x + 13, y + 19), 0
LINE -(x + 11, y + 14), 0
PAINT (x + 13, y + 17), 0, 0
LINE (x + 2, y + 11)-(x - 1, y +
15), 0
LINE -(x - 5, y + 19), 0
LINE -(x - 6, y + 17), 0
LINE -(x - 4, y + 15), 0
LINE -(x, y + 11), 0
PAINT (x - 2, y + 14), 0, 0
LINE (x + 11, y + 19)-(x, y +
19), 0
LINE -(x - 3, y + 30), 0
LINE -(x - 4, y + 33), 0
LINE -(x - 2, y + 33), 0
LINE -(x + 3, y + 28), 0
LINE -(x, y + 25), 0
LINE -(x + 7, y + 28), 0
LINE -(x + 12, y + 33), 0
LINE -(x + 14, y + 30), 0
LINE -(x + 9, y + 25), 0
LINE -(x + 11, y + 19), 0
PAINT (x + 3, y + 25), 0, 0
PAINT (x, y + 26), 0, 0
LINE (x - 3, y + 33)-(x - 5, y +
35), 0, BF
LINE (x - 5, y + 33)-(x - 7, y +
31), 0, BF
LINE (x + 17, y + 31)-(x + 15, y
+ 33), 0, BF
LINE (x + 15, y + 34)-(x + 9, y +
35), 0, BF
GET (x - 8, y - 10)-(x + 17, y +
37), mask1
'gnome2
x = 200
LINE (x - 7, y - 10)-(x + 17, y +
37), 15, BF
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 0:
PAINT (x + 5, y + 3), 0, 0
PSET (x + 2, y + 3), 0
LINE (x + 12, y + 2)-(x + 3, y -
2), 0
LINE -(x + 12, y - 10), 0: LINE -
(x + 12, y + 2), 0
PAINT (x + 8, y - 2), 0, 0
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 0, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 0, 0
LINE (x + 10, y + 19)-(x - 1, y +
19), 0
LINE -(x + 1, y + 25), 0: LINE -
(x + 4, y + 25), 0
LINE -(x + 3, y + 30), 0
LINE -(x + 4, y + 35), 0
LINE -(x + 6, y + 35), 0
LINE -(x + 6, y + 30), 0
LINE -(x + 7, y + 25), 0
LINE -(x + 10, y + 22), 0
LINE -(x + 10, y + 19), 0
PAINT (x + 4, y + 30), 0, 0
LINE (x + 5, y + 11)-(x + 7, y +
21), 0, BF
LINE (x + 7, y + 35)-(x + 2, y +
37), 0, BF
GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y +
37), mask2
'third gnome
x = 300
LINE (x - 7, y - 10)-(x + 17, y +
37), 15, BF
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 0:
PAINT (x + 5, y + 3), 0, 0
PSET (x + 8, y + 3), 0
LINE (x - 2, y + 2)-(x + 7, y - 2), 0
LINE -(x - 2, y - 10), 0: LINE -(x
- 2, y + 2), 0
PAINT (x + 2, y - 2), 0, 0
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 0, , ,
5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 0, 0
LINE (x, y + 19)-(x + 10, y +
19), 0
LINE -(x + 8, y + 25), 0: LINE -
(x + 7, y + 25), 0
LINE -(x + 8, y + 30), 0
LINE -(x + 7, y + 35), 0
LINE -(x + 4, y + 35), 0
LINE -(x + 5, y + 30), 0
LINE -(x + 3, y + 25), 0
LINE -(x + 0, y + 22), 0
LINE -(x + 0, y + 19), 0
PAINT (x + 6, y + 30), 0, 0
LINE (x + 5, y + 11)-(x + 7, y +
21), 0, BF
LINE (x + 3, y + 35)-(x + 8, y +
37), 0, BF
GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y +
37), mask3
'gnome4
x = 400
LINE (x - 8, y - 10)-(x + 17, y +
37), 15, BF
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 0:
PAINT (x + 5, y + 3), 0, 0
PSET (x + 8, y + 3), 0
LINE (x - 2, y + 2)-(x + 7, y - 2), 0
LINE -(x - 2, y - 10), 0: LINE -(x
- 2, y + 2), 0
PAINT (x + 2, y - 2), 0, 0
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 0, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 0, 0
LINE (x + 1, y + 10)-(x - 4, y +
14), 0
LINE -(x - 5, y + 19), 0
LINE -(x - 3, y + 19), 0
LINE -(x - 1, y + 14), 0
PAINT (x - 1, y + 12), 0, 0
LINE (x + 8, y + 11)-(x + 11, y +
15), 0
LINE -(x + 15, y + 19), 0
LINE -(x + 16, y + 17), 0
LINE -(x + 14, y + 15), 0
LINE -(x + 10, y + 11), 0
PAINT (x + 12, y + 14), 0, 0
LINE (x - 1, y + 19)-(x + 10, y +
19), 0
LINE -(x + 13, y + 30), 0
LINE -(x + 14, y + 33), 0
LINE -(x + 12, y + 33), 0
LINE -(x + 7, y + 28), 0
LINE -(x + 5, y + 25), 0
LINE -(x + 3, y + 28), 0
LINE -(x - 2, y + 33), 0
LINE -(x - 4, y + 30), 0
LINE -(x + 1, y + 25), 0
LINE -(x - 1, y + 19), 0
PAINT (x + 8, y + 24), 0, 0
PAINT (x + 2, y + 24), 0, 0
LINE (x + 13, y + 33)-(x + 15, y
+ 35), 0, BF
LINE (x + 15, y + 33)-(x + 17, y
+ 31), 0, BF
LINE (x - 7, y + 31)-(x - 5, y +
33), 0, BF
LINE (x - 5, y + 34)-(x + 1, y +
35), 0, BF
GET (x - 8, y - 10)-(x + 17, y +
37), mask4
RETURN
waitt:
T! = TIMER
DO UNTIL TIMER > T! + .1
LOOP
RETURN
SUB drawlevel
LINE (1, 100)-(649, 100), 2
LINE (1, 147)-(649, 147), 2
FOR i = 1 TO 640 STEP 25
LINE (i, 1)-(i + 2, 200), 3, BF
NEXT
END SUB
```

PC

crypto iNet

Back Forward Stop Refresh Home Favorites History Search AutoFill Larger Smaller Print Mail

Address: www.crypto.gr Go

iNet

Home/Office Internet PC



Το νέο πρωτοποριακό PC από την crypto

με τα 10 ασύγκριτα πλεονεκτήματα επιλογής

1. **Προσφέρει τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής**
2. **Εξασφαλίζει εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet** με τα περιφερειακά της Crypto
3. **Επεκτείνεται εύκολα με εξωτερικά περιφερειακά USB**
4. **Είναι εξοπλισμένο με τη νέα τεχνολογία ACPI & STR που το κάνει να σβήνει αυτόματα και να επανέρχεται με το πάτημα ενός πλήκτρου**
5. **Μικρό** σε μέγεθος, με **ελκυστική εμφάνιση** για να προσαρμόζεται εύκολα στο χώρο σας
6. **Απλό στη χρήση** και **φιλικό προς το περιβάλλον** (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
7. **Μιλάει τη γλώσσα σας,** αφού όλες οι οδηγίες χρήσης του είναι στα ελληνικά
8. **Διαθέτει άριστη ποιότητα υλικών** που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
9. **Συνδυάζει επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto**
10. **Προσφέρεται με 3 χρόνια εγγύηση**





Βασική σύνθεση i-Net

- Chipset VIA Apollo pro 133 /694
- 64 Mb SDRAM (133 MHz)
- HDD 15Gb
- Graphics S3 TRIO 3D 8Mb AGPx2
- CD-ROM 52x
- Modem Crypto PCI Best 56k
- Sound Card AC-97 / PC-97
- Ποντίκι scroll
- Full multimedia /ηχεία 180W 3D
- 4 USB , 2 ser., 1 par., 1 game ports
- MS-Windows ME
- Δώρο 1 μήνας INTERNET

Επιλογές i-Net

- Intel Celeron 633-733 MHz
- Intel Pentium III 800-1000 MHz
- Graphics 16 - 32Mb AGPx4
- CD-RW & DVD
- Αναλογικά Modems
- ISDN TA's
- Web Cameras
- Κάρτες Δικτύου LAN

μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις τιμές και φτιάξτε το i-net που ταιριάζει στις ανάγκες σας
στο www.crypto.gr

ΔΩΡΕΑΝ SOFTWARE

Cordinator Professional

StarOffice SOFTWARE



Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (01) 612 2513 fax: 612 2512 http:// www.crypto.gr

Internet zone

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

DirectX 8.0 SDK

Μέρος 16ο

Εδώ και λίγους μήνες έχει κυκλοφορήσει η νέα πρόταση της Microsoft για τους game developers, το DirectX 8.0 Software Developer's Kit. Κάθε νέα έκδοση της πλατφόρμας δίνει νέα εργαλεία στους προγραμματιστές, κάνοντας τη ζωή τους ευκολότερη και τα παιχνίδια εντυπωσιακότερα. Η Visual C++ (και κατά δεύτερο λόγο η Visual Basic) αποτελεί τη γλώσσα που εκμεταλλεύεται αρτιότερα τις νέες δυνατότητες της 8ης έκδοσης αυτού του προγραμματιστικού βοηθήματος. Η στήλη "Programming" σας δίνει μία σύνοψη των νέων δυνατοτήτων του DirectX 8.0.

του Βαγγέλη Αλευρίτη
A_vaggelis@hotmail.com

Το DirectX 8.0, αργά ή γρήγορα, θα το εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας για να τρέξετε τα παιχνίδια που θα βγουν προσεχώς. Παρ' όλα αυτά, αυτό δεν σημαίνει πως θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις δομές του DirectX 8.0 στα δικά σας προγράμματα. Για να έχετε στη διάθεσή σας το νέο σετ εντολών της Microsoft, πρέπει να εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας το DirectX 8.0 SDK. Και SDK σημαίνει Software Developer's Kit - όλα τα εργαλεία, δηλαδή, που χρειάζονται για να δημιουργήσετε μία εφαρμογή που να φτάνει τον υπολογιστή σας στα όριά του. Σε παλαιότερα τεύχη έχουμε αναφερθεί στον τρόπο με τον οποίο προγραμματίζουμε κάνοντας χρήση των DirectX Components. Αυτόν το μήνα θα συνοψίσουμε τις καινοτομίες της νέας έκδοσης της δημοφιλούς βιβλιοθήκης, που τείνει να γίνει ακλόνητο μονοπώλιο στο χώρο του game programming.



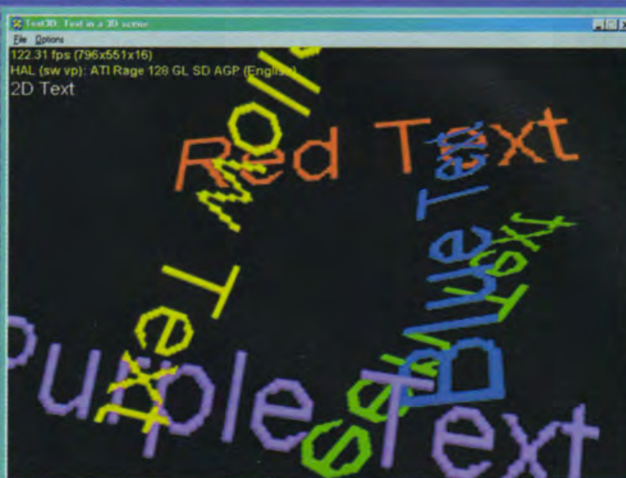
Τεχνολογία point sprites για εντυπωσιακότερα εφέ συστημάτων σωματιδίων.

DIRECTX GRAPHICS

Στον τομέα των γραφικών η ριζική αλλαγή που παρατηρεί κάποιος με μια πρώτη ματιά είναι η ενοποίηση του Direct Draw Component με το Direct3D Component. Δεν υπάρχει πλέον διαφορετική αντιμετώπιση για τα 2D και τα 3D γραφικά. Αποτέλεσμα: η απλοποίηση της αρχικοποίησης του περιβάλλοντος (initialization), λιγότερα προβλήματα στον καταμερισμό της μνήμης και πιο ευέλικτο rendering. Στον τομέα των vertexes βελτιώσεις παρατηρούνται σχετικά με την υποστήριξη συναρτήσεων για morphing, tweening animation, matrix palette skinning, user-defined lighting models, general environment mapping, procedural geometry κ.ά. Επέμβαση έχει γίνει και στον τομέα του προγραμματισμού, που δεν αφορά μόνο σε vertexes αλλά και σε ιδιότητες των pixels, όπως general texture combining expressions, per-pixel lighting (bump mapping) και per-pixel environment mapping για φωτορεαλιστικά εφέ. Σε όσους όλα αυτά φαντάζουν ακατάληπτα και ακατανόητα, υπομονή και πού θα πάει, σε κάποιο προσεχές τεύχος θα αναλύσουμε κάποια από αυτά! Παράλληλα, η νέα έκδοση των DirectX, με τη βοήθεια της τεχνικής των point sprites, δίνει νέα δυναμική στα συστήματα σωματιδίων, όπως απεικονίσεις βροχής, χιονιού ή εκρήξεων. Υποστηρίζονται, επιπλέον, multisampling effects, όπως το motion blur (θόλωμα λόγω κίνησης) και το depth-of-field (βάθος πεδίου), 3D volumetric textures και βελτιωμένο geometry blending. Αυτό, όμως, που θα χαροποιήσει τους περισσότερους από εσάς είναι το ανανεωμένο και εμπλουτισμένο Direct3DX utility library. Αποτελεί ένα επικάλυμμα (layer) του Direct3D, με μοναδικό σκοπό



Παιχνίδι φτιαγμένο με DirectX που συμπεριλαμβάνεται στο SDK ως παράδειγμα.



2D περιστρεφόμενο κείμενο σε ένα από τα πολυάριθμα εκπαιδευτικά samples του SDK.

να απλοποιήσει τις διαδικασίες του και να προσφέρει στον προγραμματιστή λειτουργικότητα, δίχως να τον αναγκάσει να εντρυφήσει στο σύνολο των "μυστικών" του Direct3D. Ετσι, λοιπόν, επίπονες διαδικασίες, όπως η χρήση των meshes, απλοποιούνται αισθητά. Τα .x αρχεία για 3D μοντέλα παραμένουν στο προσκήνιο, μια και η δημιουργία τους από μετατροπή 3D αρχείων όπως αυτά του 3D Studio είναι εύκολη χάρη σε σχετικά βοηθητικά utilities.

DIRECTX AUDIO

Σε προηγούμενο τεύχος είχαμε μελετήσει την αναπαραγωγή ενός wav αρχείου ήχου. Η διαδικασία ήταν ελαφρώς κουραστική, μια και έπρεπε να ασχοληθούμε με τον DirectSound buffer. Οι τακτικές αυτές αποτελούν παρελθόν στα DirectX 8.0. Τα wave αρχεία μπορούν πλέον να φορτωθούν και από τον DirectMusic loader και να αναπαραχθούν απευθείας από το DirectMusic Component. Η χρήση του DirectSound μπορεί να περιοριστεί στις λιγότερο συνηθισμένες διαδικασίες του wave capturing και του full duplex.Το νέο πλεονέκτημα του DirectMusic είναι το mapping των segments σε audiopaths, μία δομή που εισάγεται με την όγδοη έκδοση του DirectX για να απλοποιήσει την πρόσβαση σε ιδιότητες, όπως η ένταση, το pan και το pitch. Εν τω μεταξύ, το DirectMusic synthesizer βασίζεται σε ένα νέο στάνταρ, το Downloadable Sounds (DLS) Level 2, το οποίο υποστηρίζει six-stage envelopes, layering of voices, release waveforms και Low-Frequency Oscillators (LFOs). Οσοι ασχολείστε με τον προγραμματισμό εφαρμογών ήχου, σίγουρα θα έχετε ήδη αρχίσει να σκέφτεστε τις νέες δυνατότητες, οι οποίες είναι πιο εύκολα προσβάσιμες από ποτέ... Αξιόλογα είναι και τα ειδικά εφέ που υποστηρίζονται. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα musical reverb, I3DL2 (Interactive 3D Audio Level 2) environmental reverb, distortion (παραμόρφωση) και echo (ηχώ). Η θεμελιώδης ηχητική δομή του segment έχει εμπλουτιστεί αρκετά. Υπάρχει η δυνατότητα για άπειρη επανάληψη, εκτεταμένο cueing, πλαισίωση στίχων (lyrics) και πολλά άλλα. Τέλος, άκρως ενδιαφέρουσα και πολύτιμη είναι η χρήση των πρωτοεμφανιζόμενων audio scripts. Ενα παιχνίδι, επομένως, μπορεί να ενεργοποιεί ανάλογα με την εξέλιξη του κάποια script functions και να αφήνει σε αυτήν τον έλεγχο του soundtrack.

DIRECTINPUT

Η εξέλιξη εδώ φέρει το όνομα Action Mapping. Οι νέες συσκευές εισόδου έχουν κάνει δυναμικά την εμφάνισή τους στο χώρο του gaming. Το απαρχαιωμένο σετ εντολών που είχε δομηθεί πάνω στο πληκτρολόγιο, το mouse και το joystick έπρεπε να επεκταθεί σε τιμόνια, pads, γάντια και ένα σωρό άλλες ιδιόρρυθμες συσκευές. Ο προγραμματιστικός φόρτος για αυτές τις συσκευές μεταφέρεται πλέον από τον προγραμματιστή στο DirectInput Component. Αυτό κατορθώνεται χάρη στην ανταλλαγή δεδομένων μέσω virtual controls. Η αντιστοίχηση των virtual controls με τα πραγματικά controls γίνεται από το DirectInput Component, ανάλογα με τις ιδιότητες των διαθέσιμων συσκευών. Ταυτόχρονα, η επιστροφή δεδομένων από το χρήστη στο πρόγραμμα γίνεται με τη βοήθεια μίας ενιαίας, ανεξαρτήτως της χρησιμοποιούμενης συσκευής εισόδου, μορφής, γεγονός που απλοποιεί το input loop.

DIRECTPLAY

Τα παιχνίδια με υποστήριξη δικτύου (network play) είναι περισσότερο ο κανόνας παρά η εξαίρεση. Ακολουθώντας τις προσταγές της Internet εποχής που διανύουμε, το DirectPlay Component αναδομήθηκε ριζικά με σκοπό να φέρει τον προγραμματιστή πιο κοντά στις δυνατότητες του hardware για gaming μεταξύ

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Η πλήρης εγκατάσταση του DirectX 8.0 SDK αγγίζει τα 140MB σε απαιτούμενο χώρο στο σκληρό δίσκο. Μπροστά στα GB που τείνουν να καταναλώνουν τα καινούρια παιχνίδια στο σκληρό μας, αξίζει να διαθέσουμε λίγο χώρο και για την ολοκληρωμένη εγκατάσταση του πολύτιμου αυτού εργαλείου. Μην παραλείψετε την εγκατάσταση τόσο του documentation όσο και των samples, καθώς αυτά είναι που θα σας καθοδηγήσουν στο πώς να εκμεταλλευτείτε τα νέα interfaces. Αφού εξερευνήσετε τις νέες DirectX προσθήκες, προσπαθήστε να φτιάξετε το δικό σας wrapper, ένα "περιτύλιγμα", δηλαδή, στις κλάσεις του DirectX που να απλοποιεί τη χρήση τους, προσανατολισμένο στις ιδιαίτερες απαιτήσεις των δικών σας εφαρμογών.

Θέματα προηγούμενων τευχών

ΤΕΥΧΟΣ 111 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)*	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 129 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 131 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING
ΤΕΥΧΟΣ 133 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX No 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
ΤΕΥΧΟΣ 135 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	DIRECTX ΚΑΙ ΗΧΟΣ - ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 136 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	ON-LINE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

απομακρυσμένων υπολογιστών. Η real time voice επικοινωνία έχει ενταχθεί στο πλαίσιο αυτού του component μαζί με αρκετούς άλλους "νεωτερισμούς", όπως η μετάβαση από την GUID-based data (Globally Unique Identifiers) στην URL-based data.

DIRECTSHOW

Ανανεωμένα interfaces για το DVD και τη διαχείριση αρχείων Windows Media Format έρχονται να αναγάγουν το DirectShow Component σε κύριο συστατικό των multimedia εφαρμογών. Η νέα τεχνολογία των εύχρηστων DirectX Media Objects (DMOs) έχουν ληφθεί υπόψη στην αναδιάρθρωση του DirectShow, με σκοπό τη διευκόλυνση του προγραμματιστή και την απεμπλοκή του από χρονοβόρο API προγραμματισμό. Η αναπαραγωγή αρχείων MP3 ή βίντεο είναι ο κατάλληλος τρόπος για να δώσετε μία πιο εντυπωσιακή χροιά στις εφαρμογές σας. Τέλος, τα υποστηριζόμενα formats από το DirectShow είναι τα εξής:

- Windows Media(tm) Audio (WMA)
- Windows Media(tm) Video (WMV)
- Advanced Streaming Format (ASF)
- Motion Picture Experts Group (MPEG)
- Audio-Video Interleaved (AVI)
- QuickTime (version 2 and lower)
- WAV
- AIFF
- AU
- SND
- MIDI

Compression formats:

- Microsoft Windows Media Video codec version 7.0
- ISO MPEG-4 video version 1.0
- Microsoft MPEG-4 version 3
- Sipro Labs ACELP
- Windows Media Audio
- MPEG Audio Layer-3 (MP3) (decompression only)
- Digital Video (DV)
- MPEG-1
- MJPEG
- Indeo
- Voxware
- Cinepak

ΔΙΚΤΥΑΚΗ ΒΟΗΘΕΙΑ

Στο site www.EastCoastGames.com θα βρείτε αρκετά άρθρα και tutorials σχετικά με τα DirectX, κυρίως το γραφικό σκέλος τους. Μπορεί να μην είναι πλήρως ενημερωμένο, παρ' όλα αυτά θα αποτελέσει μία καλή αρχή στο ψάξιμό σας. Μόλις το εξαντλήσετε, τα links του θα φροντίσουν να κρατήσουν ζωντανό το ενδιαφέρον σας...

ΚΑΙΡΟΣ ΓΙΑ DIRECTX-ΩΔΑ!

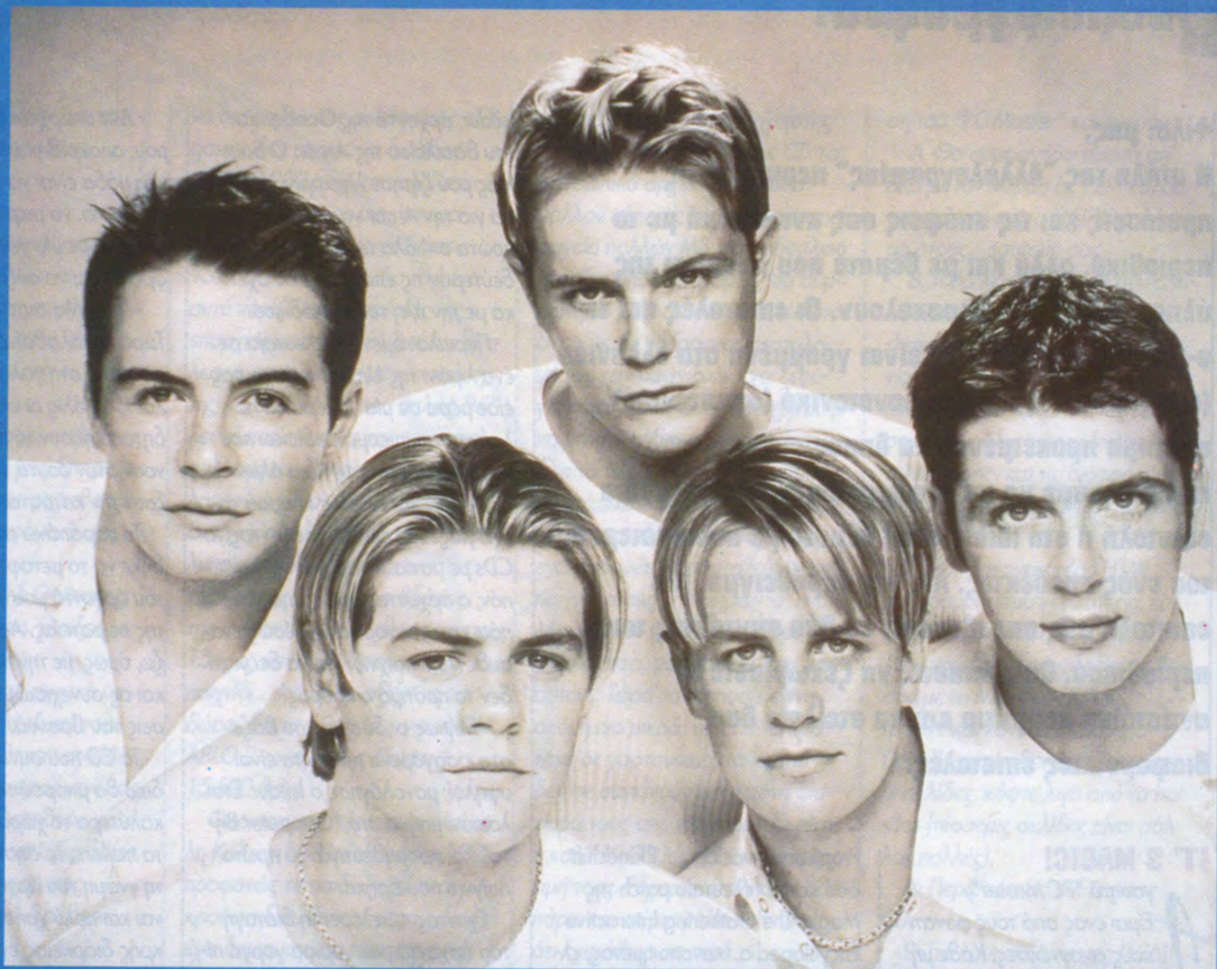
Αν ο χώρος του game programming έχει αρχίσει να σας "πλανεύει" και φιλόδοξα σχέδια για τη δημιουργία εμπορικών παιχνιδιών που θα σας γεμίσουν δόξα και χρήμα σάς έχουν γίνει έμμονη ιδέα, τότε ετοιμαστείτε για αρκετά έξοδα πριν να καρποφορήσουν οι κόποι σας και οι πρωτότυπες ιδέες σας! Τούτο διότι η ενασχόληση με τα DirectX είναι εφικτή μέσα από αρκετό διάβασμα και πειραματισμό. Μπορεί ο πειραματισμός να ξοδεύει μόνο το χρόνο σας, αλλά το απαραίτητο διάβασμα θα ξοδέψει και αρκετά από τα χρήματά σας, εξαιτίας της "αλμυρής" τιμής των σχετικών βιβλίων. Το Internet είναι, επίσης, μία αρκετά καλή πηγή γνώσης, σπάνια όμως μπορεί να υποκαταστήσει τη δομημένη διδακτική πορεία ενός καλού βιβλίου. Συνδυάστε τα και ζητώντας και από αυτές τις σελίδες όποια βοήθεια θέλετε, χαράξτε τη δική σας πορεία προς την "elite" των game programmers!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Προσοχή! Η στήλη προειδοποιεί τους ανυπόμονους και εκκολαπτόμενους προγραμματιστές να μη βιαστούν να βγάλουν συμπεράσματα για την πλατφόρμα DirectX. Αρκετοί είναι αυτοί που ύστερα από λίγο καιρό απογοητεύονται, με αποτέλεσμα να στρέφονται σε πακέτα όπως η συμπαθέστατη και αξιόλογη - παρ' όλα αυτά ελλιπής - Dark Basic. Αν επιθυμείτε τη δημιουργία εφαρμογών κοντά στα πρότυπα που επιβάλλουν οι τεχνολογίες αιχμής, αξίζει να δουλέψετε πρώτα στο υπόβαθρο των γνώσεων που απαιτούνται. Ο αντικειμενικός προγραμματισμός στη C++ ή στη Visual C++ θεωρείται πλέον στοιχειώδης προγραμματιστική παιδεία. Δομές όπως οι δείκτες, οι λίστες ή τα δέντρα μπορεί να μην έχουν την "αίγλη" ενός bitmap, είναι, όμως, απαραίτητες για το χτίσιμο οποιουδήποτε λογισμικού. Η επαφή με έννοιες όπως αυτές των templates, των interfaces και της COM τεχνολογίας θα καταστήσει τα DirectX κατανοητά και πληρέστερα εκμεταλλεύσιμα. Άλλωστε, η Microsoft, από την πλευρά της, φρόντισε να απλοποιήσει αρκετά την όγδοη έκδοσή τους, τόσο μάλιστα που δεν έχει να ζηλέψει τίποτα σε απλότητα από βιβλιοθήκες όπως η OpenGL. Και αυτό δεν είναι αμελητέο γεγονός, αν λάβετε υπόψη σας πως μία εφαρμογή OpenGL απαιτούσε σχεδόν τις μισές γραμμές κώδικα από μία αντίστοιχη σε DirectX 7! Τα εργαλεία, λοιπόν, είναι μπροστά σας και το μόνο που απαιτείται είναι διάθεση, χρόνος και κανένα e-mail στη στήλη. PC

Επικοινωνία με τη στήλη

Τα θέματα της στήλης φαντάζουν εξεζητημένα ή ακατανόητα για εσάς; Ή μήπως φαίνονται απλοϊκά και ερασιτεχνικά για τις απαιτήσεις σας; Προσπαθούμε να καλύψουμε τα ενδιαφέροντα όλων των αναγνωστών, οπότε η βοήθεια που στέλνετε με τα e-mails σας είναι απαραίτητη για να προσαρμοστεί η στήλη στις προτιμήσεις σας. Στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com συνεχίστε να καταθέτετε τα σχόλια και τις προτάσεις σας. Όσοι το έκαναν, ήδη έχουν δει ιδέες τους να γίνονται άρθρα...



Ο 

σας στέλνει στο Λονδίνο
για να δείτε LIVE τους

WESTLIFE

13 ΜΑΡΤΙΟΥ στο Wembley Arena

οι westlife παρουσιάζουν ζωντανά

το ΝΕΟ τους Album "Coast To Coast"



ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ ΣΤΟΝ KISS FM 90.9

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

IT' S MAGIC!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας από τους φανατικούς αναγνώστες. Κάθε μήνα τρέχω να σε αγοράσω. Ετσι, ως καλός και τακτικός αναγνώστης που είμαι, θα ήθελα να σας παρακαλέσω να μου κάνετε μια χάρη (ε, να μη σας γλείψω και εγώ;).

Επειδή δεν έχω ακόμα σύνδεση στο Internet θα σας θερμοπαρακαλούσα, αν μπορείτε, να κατεβάσετε από τη διεύθυνση www.wizards.com το Prophecy cardset για την Magic: The Gathering Encyclopedia και να το βάλετε στο συνοδευτικό CD-ROM. Νομίζω το αρχείο είναι περίπου 8MB. Εσείς μπορείτε να το κατεβάσετε σχετικά εύκολα. Σας παρακαλώ κάνετέ μου αυτή τη χάρη!

Οπως κάνατε και με το Nemesis, έτσι κάνετε και τώρα. Pleaseeeeee!!!

Πιστεύω πως και πολλοί άλλοι θα το ήθελαν. Ευχαριστώ προκαταβολικά.

WIZARD GABRIEL

Αγαπητέ Wizard Gabriel,
Ευχαρίστως ικανοποιούμε την επιθυμία σου σε αυτό κιόλας το τεύχος. Στο συνοδευτικό CD-ROM μας θα βρεις, λοιπόν, τόσο τα cardsets για τα Nemesis, Prophecy, Invasion και Planeshift όσο και το τελευταίο patch της Magic: The Gathering Interactive Encyclopedia. Ικανοποιημένος, ελπίζω, έτσι; Είθε οι ευχές του Draco να σε συνοδεύουν αιώνια...

HAIL TO THE KING

"Sark-Sat will perish, but in his death he will spawn a score of mortal reviewers. Chaos shall be shown in their articles..."

So sayeth Teth'al'Tor the 1st

Χαίρε, ω άρχοντα των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Μεταφέρω τα χαιρετίσματα του Βασιλιά Isildur, άρχοντα της Gondor και του Βασιλείου της Arnor. O Βασιλιάς μού ζήτησε λίγο πριν να φύγει για την Arnor να σου υποβάλω πρώτα απ' όλα τα σέβη του και δεύτερον τις επιθυμίες του σχετικά με την ύλη του περιοδικού.

Περιπλανώμενος τελευταία σε ένα λιμάνι της Umbar ο άρχοντας είδε μέσα σε μία γαλέρα να πωλούνται συμπιεσμένοι δίσκοι που περιελάμβαναν παιχνίδια όλων των ειδών και πλήθος κόσμου να έχει μαζευτεί εκεί αγοράζοντας τα CDs με μανία. Απορημένος, λοιπόν, ο άρχοντας μου ζήτησε να πάω και να αγοράσω αμέσως ένα αυθεντικό παιχνίδι για να δει γιατί δεν το προτιμά ο κόσμος.

- Μήπως οι δασμοί που βάζω στα εισαγόμενα προϊόντα είναι υψηλοί; μονολόγησε ο Isildur. Ετσι λοιπόν, μπήκα στο "Computer Βήτα" και προμηθεύτηκα το πρώτο παίγνιο που βρήκα.

Εχοντας εκτελέσει τη διαταγή του άρχοντά μου γύρισα γοργά πίσω και του παρέδωσα το Dracula 2 (το παιχνίδι που αγόρασα).

- Χμμμ... Πού είναι το κουτί του, καλέ μου Teth'al'Tor;

- Δεν υπάρχει κουτί, άρχοντα μου, αποκρίθηκα εγώ. Βλέπετε η νέα μόδα είναι να μικραίνει η συσκευασία, να μικραίνει το βιβλίο οδηγιών με μία χειρότερη μετάφραση και να αυξάνει η τιμή.

- Πώς; Μα αυτό είναι γελοίο. Τώρα καταλαβαίνω προς τι η όλη φασαρία στη γαλέρα. Ας είναι, λοιπόν, μόλις οι εταιρείες συνειδητοποιήσουν το πόσο κακό κάνουν στον εαυτό τους θα αλλάξουν την κατάσταση.

Το παραπάνω συμβάν μού ζητήθηκε να το μεταφέρω ως τη γνώμη του άρχοντά μου για την άνθηση της πειρατείας. Ας μη σας κουράζω, όμως, με την πολυλογία μου και ας συνεχίσω με τις παρακλήσεις του βασιλιά.

Το CD που συνοδεύει το περιοδικό θα μπορούσε να αξιοποιεί καλύτερα το χώρο του μειώνοντας τα trailers, τα οποία σύμφωνα με τη γνώμη του άρχοντά μου δεν είναι και πολύ χρήσιμα λόγω της μικρής διάρκειας ενασχόλησης μαζί τους, και αυξάνοντας τα playble demos. Ακόμα όσον αφορά στην ύλη, η αύξηση των σελίδων της στήλης PC Spy θα ήταν ιδιαιτέρως ενδεδειγμένη.

Λόγω του ότι ο άρχοντας τον τελευταίο καιρό έχει αρχίσει να καταπιάνεται με τη μαγεία, θα ήταν πολύ ευγνώμων αν περιλαμβάνατε τα patches του Magic: The Gathering Interactive Encyclopedia για το Invasion cardset και το Planeshift. Βλέπετε, θα μπορούσαμε να τα κατεβάσουμε από το διαδίκτυο της Middle-Earth, αλλά εξαιτίας του τελευταίου πολέμου με τον Soron διεκόπη η σύνδεση. Σας ευχαριστώ για την υπομονή σας να φτάσετε το e-mail μέχρι εδώ και ελπίζω να εκπληρώσετε τις επιθυμίες του βασιλιά μας.

Είθε ο Erou και οι Valar να σας προστατεύουν

Teth'al'Tor ή Deathik

Υ.Γ.: Ο Βασιλιάς θα ικανοποιείτο σφόδρα αν δημοσιευόταν η επιστολή του και ιδίως αν ο εξαίρετος σκιτσογράφος του περιοδικού σας τη στόλιζε με ένα σχέδιό του. Με συγχωρείτε για τη μεγάλη έκταση



του γράμματος αλλά αν δεν τα έλεγα με περίμενε η αγχόνη.

Μεγαλειότατε,
Η συντακτική ομάδα του "PC Master" θα ήθελε να εκφράσει την ευγνωμοσύνη της για το γεγονός πως εσείς, ένας γαλαζοαίματος, μας κάνατε την τιμή να ασχοληθείτε, έστω και μέσω του εντιμότατου αρχιγραμματέως σας, με τις ταπεινότητές μας. Επιτρέψτε μας να απαντήσουμε με σεβασμό σε όσα από τα γραφόμενά σας μας αφορούν:

- Για το Magic: The Gathering φροντίσαμε πάραυτα. Ελπίζουμε στην ευαρέσκειά σας.
- Οι επιθυμίες σας σχετικά με την ύλη του περιοδικού και του CD-ROM μεταφέρθηκαν στο Μέγα Συμβούλιο του περιοδικού μας, προκειμένου να μελετηθούν και -εφόσον επιμείνετε- να εγκριθούν σύμφωνα με τη θέλησή σας.
- The evil that Sark-Sat does lives on and on...

ΑΚΡΙΒΑ ΤΑ GAMES;

Αγαπητό "PC Master",
Δεν θα μπω στον κόπο να αναφέρω πόσο καλό περιοδικό είσαι, αφού το γεγονός ότι σε διαβάζω ανελλιπώς από το τεύχος 30 τα λέει μάλλον όλα... Θα ήθελα, όμως, να δώσω λίγο κουράγιο στους κακόμοιρους σκλάβ.. εεε, συντάκτες ήθελα να πω, για να συνεχίσουν το σκληρό τους έργο.

Για το λόγο αυτό θα μιλήσω για ένα πρωτότυπο θέμα:

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ!

Η πειρατεία είναι "καλή" ή "κακή" ανάλογα με το γεωγραφικό μήκος και πλάτος που την εξετάζουμε.

Και εξηγούμαι. "Καλός" αγοραστής πειρατικών CDs είναι ο gamer της επαρχίας, και αυτό κατά την άποψή μου γιατί οι τιμές των αυθεντικών διαφέρουν εδώ επάνω (στην Καστοριά συγκεκριμένα παιχνίδια που στη Θεσ/νίκη τα βρήκα με 5.000 δρχ.[Settlers 2] τα έχουν 19.500!!!!!). Δεν λέω πως είναι... λάδι, αλλά δεν μπορώ να διανοηθώ πως ο Αθηναίος gamer δεν μπορεί να διαθέσει 4.000-9.000 δρχ. (το πολύ) και μπορεί ο κάτοικος μιας απομακρυσμένης περιοχής να δώσει 15.000-20.000 δρχ. Για το λόγο αυτό νομίζω πως ο παίκτης της επαρχίας κοιτάζει να γλιτώσει λίγα λεφτά, σε αντίθεση με τον παίκτη της μεγαλούπολης που απλώς θέλει να παινευτεί για την τεράστια συλλογή του. Μπορεί οι μισοί τίτλοι που έχω να είναι πειρατικοί, δεν χαίρομαι όμως γι' αυτό, ούτε λυπάμαι κιόλας. Στο κάτω-κάτω της γραφής δεν είμαι ο βλάκας της υπόθεσης για να πληρώνω τις 15άρες και τις 20άρες για ένα παιχνίδι... Αν δω ότι αξίζει να τα δώσω, θα τα δώσω (π.χ. για το DIABLO 2 ευχαρίστως έδωσα 15.500 δρχ.).

Οσον αφορά τώρα στον Μανώλη Καλπενίδη (User Power, τ. 129), προφανώς το παιδί - γιατί περί μικρού παιδιού θα πρόκειται - δεν έχει δημιουργήσει τίποτα που να τον κάνει μάλιστα να το νιώθει δικό του, και σαφώς τις εργασίες του στο γυμνάσιο θα τις έχει αντιγράψει από συμμαθητές του με τη σύμφωνη γνώμη της UNICEF...

Ακόμη, θα διαφωνήσω με την Αννα (User Power, τ. 136) στο θέμα του back-up. Εγώ που είμαι ένας σχετικά απλός χρήστης κάθε 10 μέρες μαζεύω σε CD τα προσωπικά αρχεία μου, πόσο μάλλον κάποιος που χρησιμοποιεί αρχεία πολλών MB για τη δουλειά του. Στα υπόλοιπα, όμως, θα συμφωνήσω μαζί σου, αφού πλέον το θέμα με τις υπέρογκες κοστολογήσεις των παιχνιδιών έχει ξεφύγει πάρα πολύ. Ούτε από χρυσάφι να ήταν. Και δεν μας έφταναν όλα τα άλλα, μας κάνουν και τα κουτιά... κουτάκια και οι τιμές βρίσκονται στα ύψη. Και σας ρωτώ εγώ τώρα, έτσι προστατεύουν τα παιχνίδια από την πειρατεία; Εναν λόγο είχαμε για να προτιμάμε τα γνήσια, πάει, μας τον έκοψαν και αυτόν... Τώρα τα manuals έγιναν ακόμη πιο μικρά, τα CDs τα κρατάνε σε χαρτονάκια, τα κουτιά δεν σε συγκινούν και η μόνη διαφορά τους από τα πειρατικά είναι η κατά 10.000 δρχ. μεγαλύτερη τιμή τους. Ευχαριστώ αλλά δεν θα πάρω και αν μπορείτε πείτε μου ότι έχω άδικο σε αυτό.



ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Και ύστερα από όλα αυτά τα ολίγα, να και ορισμένες προτάσεις για τη βελτίωση του "PC Master" και όχι μόνο...

Α. Θα συμφωνήσω πρώτα απ' όλα με τον Μήτσο (τ. 128) και θα σας προτείνω ένα ΕΙΔΙΚΟ αφιέρωμα στους... εαυτούς σας.

Β. Τι θα λέγατε για μία τηλεοπτική εκπομπή; Μετά το computer show στην ΕΤ1 πριν από δέκα χρόνια δεν μας έχει μείνει τίποτα... (εκτός από το Α.Μ.Α.Ν., τις ειδήσεις -το απόλυτο gore festival της τηλεόρασης- και τις διάφορες "πατάτες" που εμφανίζονται κατά καιρούς).

Γ. Βάλτε περισσότερη HTML, προγραμματισμό γενικότερα, καθώς και ό,τι μπορεί να ωθήσει έναν χρήστη να ασχοληθεί σε βάθος με το ΜΕΓΑΛΟ-ΓΚΡΙ-ΚΟΥΤΙ. Γράψτε και κανένα άρθρο για Dark Basic. Αν δεν σας φτάνουν οι σελίδες, κόψτε λίγο από τα hot sites (τέσσερις σελίδες είναι μάλλον πολλές).

Δ. Περισσότερα utilities στο CD.

Ε. Στο τελευταίο τεύχος (136) παρατήρησα ότι θα εκδίδονται πλέον και άλλα δύο περιοδικά με τη βοήθεια του "PC Master" τα οποία στοχεύουν στον Ελληνα παίκτη. Μου δημιουργήθηκε λοιπόν μία εύλογη απορία σχετικά με όλους αυτούς που τα δύο τεύχη "PC Master" το μήνα τούς φαίνονταν υπερβολικά: όλοι εσείς που λέγατε ότι τα τρεισήμισι χιλιάρικα είναι πολλά για το αγαπημένο σας περιοδικό τώρα δεν θα σπεύδετε κάθε μήνα να αγοράσετε και το "PC Master" και (ανά δίμηνο) τα "Hot Games" και "Power Gamer"; Είστε υποκριτές και αλήτες, αλήτες, αλήτες, αντίχριστοι, αλήτες, Πανούσηδες, αλήτες 666, οουυυυυυυυύ, αλήτες, 666, παιδιά του 666, αλήτες, φίλοι του Σατανά, αλήτες, αλήτες...

Μία, λοιπόν, ακόμη πρόταση (που νομίζω πως θα ενδιαφέρει πολλούς) είναι να εκδίδετε και ένα περιοδικό αφιερωμένο αποκλειστικά στον προγραμματισμό και κυρίως στο game development με θέματα προγραμματισμού, εκμάθηση C++, παρουσιάσεις προγραμμάτων γραφικών και ήχου, μαθήματα δημιουργίας 3D

Αλληλογραφία

χαρακτήρων με γνωστά προγράμματα της αγοράς και, φυσικά, ένα τουλάχιστον CD με κώδικα, φωτογραφίες και ήχους, καθώς και με δημιουργίες των αναγνωστών. Αλλωστε, νομίζω πως όλοι μας έχουμε τη φαντασία και ξέρουμε τι θέλουμε από ένα παιχνίδι, αλλά δεν γνωρίζουμε πώς να το υλοποιήσουμε. Οσον αφορά στον προγραμματισμό, τόσο στα θέματα ενός τέτοιου περιοδικού όσο και σε αυτά του "PC Master", θα ήθελα πολύ να δω κάτι σαν τα μαθήματα του PIXEL με θεωρία του στυλ "τι είναι τα bobs και τα sprites" και μετά να εμβαθύνετε, και όχι το σημερινό στυλ όπου απλώς δείχνετε ένα κατεβατό με λιγοστές εξηγήσεις, το οποίο μας δίνει μόνο κάποια μικρά περιθώρια να πειραματιστούμε πάνω του, αλλά στην ουσία δεν μας διδάσκει τίποτα.

Στ. Καθιερώστε τη "Δεύτερη γνώμη" στα reviews σας.

Ζ. Το "Hall Of Fame" καλό θα ήταν να εμφανίζεται ανά εξάμηνο, αφού οι σημαντικοί τίτλοι κάθε μήνα είναι μάλλον λίγοι για να αλλάξουν αισθητά την εικόνα του, ενώ οι παλιοί καλοί τίτλοι είναι πλέον πασίγνωστοι.

Η. Περισσότερα λαλημένα κυκλώματα.

Μόνο αυτά είχα να πω. Τι; Θέλετε περισσότερα; ΟΚ!

Υ.Γ. 1: Προς τι η ταλαιπωρία με την ιστοσελίδα σας προς όσους προτιμούν τις free-mail υπηρεσίες;

Υ.Γ. 2: (Επειδή ο θόρυβος κόπασε λιγάκι νομίζω πως είναι καιρός να ξαναξεσηκώσουμε θύελλα διαμαρτυριών...)

Προς την (καθ' όλα) αγαπητή Ms. Exorcist (Τ.127): Με τον τρόπο που μιλάς δείχνεις ότι δεν έχεις ιδέα από metal. Συμφωνώ πως οι αξιόλογοι μεταλάδες δεν βάζουν στο σπίτι τους τις ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ δουλειές των Metallica, αλλά από εκεί και πέρα μάλλον εσένα δεν σου ταιριάζει το metal παρά στον Bli][zer. Το metal, καλό μου κορίτσι, δεν το μετράς με πωλήσεις αλλά με πώρωση. Και η πώρωση δεν είναι κάποιο νούμερο, αλλά ένα συναίσθημα. Το ότι οι Maiden πουλάνε δεν σημαίνει ότι είναι καλύτεροι από τους Immortal ή τους Rotting Christ. Ξεκόλλα λοιπόν από τους Maiden, κοίτα κάνα δυο μέτρα πιο μπροστά και μετά ευχαρίστως τα ξαναλέμε. Αντε, γιατί πολλοί γνώστες μαζεύτηκαν τελευταία και δεν μ' αρέσει. Και για να μην έχουμε παρεξηγήσεις και Maiden έχω ακούσει (και για αρκετά χρόνια μάλιστα ήταν το αγαπημένο μου συγκρότημα) και Metallica και πολλά άλλα, αλλά η ιστορία θα είναι πάντα ιστορία ενώ το μέλλον πάντα μέλλον, και μη μου πει κανείς ότι οι Iron Maiden είναι το μέλλον του metal γιατί θα πάρω τα βουνά (δείτε σκίτσο) - αν και εδώ πάνω που ζω μάλλον τα έχω πάρει ήδη.

Υ.Γ. 3: Μην καταργείτε τις στήλες που δεν έχουν σχέση με τα computer games. Το "PC Master" ήταν ανέκαθεν περιοδικό για τον χομπίστα και όχι μόνο για τον gamer. Οσοι θέλουν μπορούν να ασχοληθούν με άλλα περιοδικά (ειδικά τώρα που γίνονται περισσότερα).

Υ.Γ. 4: Black Deathrash metal rulez!!! (Hail IronBeast)... Αλήθεια Bli][zer, τι κοινό βρίσκεις μεταξύ του Master Of Puppets και του Something Wicked; Κατά τα άλλα όντως θα έπρεπε να παίξει κάνα άλλο group αντί των Dream Theater (εσείς εκεί στο βάθος, πάψτε...)

Γνωρίζω ότι πολλά από τα λεγόμενά μου πιθανώς να ενοχλήσουν και να θίξουν αρκετούς, αλλά ελπίζω πως δεν θα δημιουργηθούν παρεξηγήσεις, αφού τα περισσότερα γράφτηκαν με κάπως πιο "ανάλαφρο" ύφος, μια και ο σκοπός μου δεν είναι να έρθω σε αντιπαράθεση με όσους πιθανώς ενοχλούν αλλά απλώς να τους "πειράξω" λίγο. Σε όλους αυτούς λοιπόν ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη...

Σας ευχαριστώ (σλοουυυυυύρπ!) για πιθανή δημοσίευση (λέμε τώρα) και σας ζητώ συγγνώμη για το μέγεθος...

Είμαι ανοιχτός σε απαντήσεις είτε προσωπικές είτε μέσω του περιοδικού.

Αλέξανδρος "Necroabyssuss" Καλλίνικος

necroabyssuss@yahoo.com

Final Υ.Γ.: Οι Blacksters ρίξτε μια ματιά στο http://www.crosswinds.net/~lordimpaler/

Φίλε Αλέξανδρε,

Στο site του "PC Master" χρειάζεται να δώσεις e-mail address από provider για να γίνεις registered χρήστης. Αυτό είναι αναγκαίο για λόγους ασφάλειας του on-line forum μας από διάφορους κακόβουλους ή σκεπτόμενους "ελαφρά τη καρδία". Οι προτάσεις σου θα μελετηθούν. Οσο για την πειρατεία, η ενδεδειγμένη άμυνα απέναντι σε αυτά που θεωρείς ως εκμετάλλευση του παίκτη από τις εταιρείες, είναι να μην αγοράζεις καθόλου τα παιχνίδια τους! Με το να τα αγοράζεις πειρατικά χάνεις όλο το δίκιο σου, αφού από τη μία δείχνεις καθαρά την εξάρτησή σου και, από την άλλη, τελικά αποκτάς (με παράνομο φυσικά τρόπο) και στη συνέχεια χρησιμοποιείς το προϊόν ενάντια στο οποίο υποτίθεται πως επαναστατείς!

MEMORIES...

Ολα ξεκίνησαν κάπου μεταξύ του '88-'89 όταν πρωτοπήρα στα χέρια μου ένα περιοδικό (δεν θυμάμαι ποιο) το οποίο αναφερόταν στους άγνωστους τότε Η/Υ. Δεν άργησα να αποκτήσω τον πρώτο μου AMSTRAD CPC6128 με την πράσινη οθόνη και το θρυλικό για την εποχή Drive που άφηνε πολύ πίσω στο φόρτωμα τις άλλες σαβούρες (!) με κασετόφωνα...

Πέρασα από αρκετά στάδια, μεταπήδησα αργότερα στον 286 και έβλεπα αυτά που οι σημερινοί χρήστες γνωρίζουν ως αρχαία ιστορία να καινοτομούν και να τη δημιουργούν...

Δεν θα μείνω, όμως, νοσταλγός του παρελθόντος (δεν θα ξεχάσω τις μάχες με έναν AMIGά που είχε μία 500 ενώ εγώ έναν 286, που μάλιστα με είχε ταΐσει πολλές πίκρες τότε...) οπότε ας μπω στο ψητό του γράμματος...

Το λέω με πικρία: ΧΑΘΗΚΕ Ο ΡΟΜΑΝΤΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ! Πού είναι εκείνα τα: "Κώστα, πού να δεις τι έκανα στο πρόγραμμα που μου έδωσες, του έβαλα pop-ups με scroll effects!" Η εκείνα τα ηρωικά: "Με ζόρισε αλλά το έβγαλα το θηρίο, ρε συ Κώστα, τώρα πετάει το frame rate στο παιχνιδάκι μου, έβγαλα εκείνο το γομάρι τμήμα με τα checks για το background και γλίτωσα πολλές άσκοπες λούπες στον αλγόριθμό μου..."

Αναρωτιέμαι αν είναι πάνω από δέκα άτομα (στα εκατό) που καταλαβαίνουν περί τίνος μιλάω.... Για τη μαγεία του προγραμματισμού, φυσικά, που σήμερα είναι άγνωστο λήμμα στις εγκυκλοπαίδειες ή ειδικότητα σε εκπαιδευτικό ίδρυμα (έχω ράμματα και για αυτούς, αλλά δεν βαριέσαι...!).

Στην εποχή της δύναμης των 8 bit αν θα έπαιρνε κάποιος Η/Υ το έκανε για να προγραμματίσει. Το ίδιο αλλά με μικρότερη ένταση συνέβη στα 16bit. Η δουλειά χάλασε τελείως στα 32! (τελικά, ρε παιδιά, να παρατήσουμε τους 64ηδες μήπως ξεχάσουμε και ανάγνωση;)

Σήμερα θα πάρει κάποιος ένα πανάκριβο Η/Υ για να παίξει, για να κάνει μόστρα και για να γράψει ένα κείμενο στο Word (λίγοι είναι εκείνοι που το παίρνουν για σοβαρή δουλειά).

Ρε παιδιά, μη δίνετε άδικα την 400άρα -τουλάχιστον - πάρτε μία παιχνιδομηχανή που, πιστέψτε με, κάνει πολύ καλύτερα τη δουλειά της από έναν Η/Υ και αφήστε τους ταλαίπωρους φίλους σας (ναι, λέω εκείνες τις γνωστές μούχλες του πληκτρολογίου) ήσυχους όταν δεν παίζει μία αντιγραφή (άλλο και αυτό). Γράψτε μία φορά ένα πρόγραμμα για να δείτε τι κόπο θέλει και από πόσα στάδια περνάει και μετά αναθεωρήστε την άποψή σας για τις κόπιες. Δεν μπορώ... Οταν πίνω πολύ καφέ, όπως τώρα, υποφέρω από τα νεύρα μου... Εγινε και ο

Η/Υ εμπορικό αντικείμενο, όταν κάποτε ήταν μόνο το φετίχ για λίγους πωρωμένους. Κάποτε θα πρέπει όλοι αυτοί να καταλάβουν γιατί ο Η/Υ έχει τόσα πολλά κουμπιά και όχι μόνο τα βελάκια κίνησης...

Αυτά είχα να πω, πλέον μπλόκαρε ο νους μου.

Χαιρετώ όλο τον e-κόσμο,
d300kph+

Υ.Γ. 1: Θυμάμαι τότε που είχες μία δισκέτα των 360KB. :) και τα προγραμματάκια των αναγνωστών που έβαζες μέσα καθώς και κάτι άλλα ωραία (δεν ξέρω πού τα έβρισκες!).

Υ.Γ. 2: Οσοι ενδιαφέρονται για προγραμματισμό ας κάνουν έναν κόπο: go.to/300kph και στο download έχει μία προσπάθεια δικής μου προσέγγισης του TETRIS. Οποιος θέλει του στέλνω τον κώδικα για δικές του προσθήκες.

Υ.Γ. 3: Ως παλιός αναγνώστης θέλω και εγώ να δημοσιευτεί το παράπονό μου :(

Φίλε μας,
Ευχαρίστως δημοσιεύουμε την ενδιαφέρουσα επιστολή σου, την οποία δεν θα χαρακτήριζα αποκλειστικά και μόνον ως "παράπονο" αλλά ως κατάθεση ψυχής. Αν και θα συμφωνήσουμε μαζί σου στο ότι ο ζωτικός χώρος που υπάρχει για τους Power users στη σύγχρονη κοινότητα των "PC-άδων" κάθε είδους ολοένα ελαττώνεται, ωστόσο δεν πιστεύουμε πως η μετεξέλιξη του PC σε ένα ευρύτερο πολυεργαλείο γνώσης και διασκέδασης είναι κατ' ανάγκην κακή. Ναι, σίγουρα ο υπολογιστής είναι τώρα πια ΚΑΙ παιχνιδομηχανή, δεν θα πάψει ωστόσο ποτέ να αποτελεί και μέσο δημιουργίας. Το γεγονός πως οι δημιουργικοί άνθρωποι αρχίζουν πια να εκλείπουν, αφού ολοένα περισσότερα υλικά και πνευματικά αγαθά διατίθενται πλέον "έτοιμα" προς κατανάλωση, χωρίς να χρειάζεται το παραμικρό παίδεμα για την ανεύρεση και αξιοποίησή τους, είναι ένα ευρύτερο θέμα με πολλές παραμέτρους να υπεισέρχονται σε αυτό. Η μορφή των σημερινών υπολογιστών, πάντως, όπως και τα χαρακτηριστικά των χρηστών τους είναι απόρροια και σύμπτωμα της καταναλωτικής κοινωνίας μας και όχι τα αίτια για τη δημιουργία της.

ΚΑΤΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΝ... ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

Αγαπητό μου ημερολόγιο,
Μόλις γύρισα σπίτι έπειτα από άλλη μία εξαντλητική μέρα στην κόλαση... εεε... στα γραφεία του "PCM" ήθελα να πω. Πονάω παντού. Ο Σαρκ Σατ ήταν ανελέητος μαζί μου σήμερα - το μαρτυρούν τα σημάδια από το μαστίγιό του σ' όλο μου το σώμα. Κι όλα αυτά επειδή τόλμησα να τον νικήσω στο Magic (the Gathering). Το ορκίζομαι, δεν θα ξανακάνω ποτέ αυτό το τρομερό λάθος. Ελπίζω ο Ανελέητος ... εεε... Πολυέλεος Σαρκ Σατ να με συγχωρήσει. Εν τω μεταξύ έχω να παραδώσω το review του expansion του Diablo II. Φυσικά, η βαθμολογία θα είναι 666% - δεν θέλω να έχω προβλήματα με τους φανατικούς Diablικούς αναγνώστες του περιοδικού. Επίσης, κάποια στιγμή θα πρέπει να ξεκλέψω λίγα λεπτά για να φάω. Αραγε πόσες μέρες μπορεί να αντέξει ένας άνθρωπος ...εχμ... συντάκτης χωρίς φαγητό; Εγώ πάντως έχω να φάω περίπου δεκαπέντε μέρες και είμαι ακόμα ζωντανός. Καμιά φορά σκέφτομαι ότι ο Diablo είναι αγγελούδι μπροστά στο Σαρκ Σατ. Ισως, τελικά, να μην είναι κακή ιδέα να αυτοκτονήσω... Ισως, επιτέλους, να απαλλαχθώ από το καθημερινό μαστίγωμα. Αλλά δεν νομίζω ο Σαρκ Σατ να με αφήσει να το κάνω. Δεν θα είναι εύκολο να βρει αντικαταστάτη. Οι καλοί δούλοι είναι τρομερά δυσεύρετοι στην εποχή μας. Είμαι λοιπόν καταδικασμένος να γράφω μια ζωή reviews... Κλαψ! Μάλλον θα πρέπει να δεχτώ τα πράγματα όπως είναι. Το πεπρωμένο φυγείν αδύνατον.

WANTED



ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ... DEAD OR ALIVE!

(Κατά προτίμηση το δεύτερο)

- Ανήκετε σε αυτούς που κυριολεκτικά "ξετινάζουν" όποιο παιχνίδι πέσει στα χέρια τους; Σας αρέσει να ψάχνετε για κάθε μυστικό που κρύβει το αγαπημένο σας game και δεν κοιμάστε ήσυχοι μέχρι να ανακαλύψετε τα πάντα;
- Μήπως είστε "μαιτρ" σε θέματα hardware; Φτιάχνετε από χόμπι τους υπολογιστές των φίλων σας και μετά καμαρώνετε βλέποντάς τους να λειτουργούν στην εντέλεια; Ενημερώνεστε τακτικά για όλα τα τεκταινόμενα του χώρου στην Ελλάδα αλλά και σε διεθνές επίπεδο;
- Σας αρέσει να ψάχνετε για καινούριες εξελίξεις και δρώμενα στον τομέα της Πληροφορικής; Σας τυχαίνει συχνά να λέτε στον εαυτό σας "ε, ρε και να ήμουνα συντάκτης του 'PC Master', τι θα είχα να γράψω!";

Ποιος ξέρει, λοιπόν, ίσως να ήρθε η ώρα να γίνετε! Αν ανήκετε σε μία από τις τρεις κατηγορίες, χειρίζεστε σωστά την ελληνική γλώσσα, έχετε αρκετό ελεύθερο χρόνο και οι γνώσεις σας εμπίπτουν στους τομείς ενδιαφέροντος του περιοδικού μας, γιατί δεν δοκιμάζετε; Αρκεί ένα τηλεφώνημα στον κ. Καφούρο (9238672-4, Δευτέρα έως Παρασκευή 10:30 - 15:00) και... ίσως είστε εσείς ο επόμενος εσωτερικός ή εξωτερικός συντάκτης του "PC Master"!

ΠΡΟΣΟΧΗ (για να μην ξεχνιόμαστε): Η αντοχή στο μαστίγωμα κρίνεται απολύτως απαραίτητη καθώς και η δυνατότητα πιστής τήρησης χρονοδιαγραμμάτων και προθεσμιών. Η θέση προορίζεται μόνο για όσους διαθέτουν το απαιτούμενο τσαγανό, σε επαρκέστατες μάλιστα ποσότητες...

Αλληλογραφία

Απγwayzzzzz, μάλλον τώρα πρέπει να ανοίξω τον υπολογιστή. Εχω να παίξω μερικά παιχνίδια για να τους κάνω review. Κι αν μου μείνει χρόνος θα στείλω κανένα e-mail στην κοπέλα που γνώρισα χθες στο IRC. Ισως να είμαι πιο τυχερός αυτή τη φορά, αν και όλες μόλις τους λέω ότι είμαι συντάκτης του "PCM" με παρατάνε. Γιατίιιιιι;;;

Αυτά για σήμερα. Καληνύχτα...
HYDROGENIA
(ελληνιστί Υδρογένεια)

Φίλε Υδρογένεια,
Για το γεγονός ότι σε παρατάνε οι κοπέλες φταίει αποκλειστικά και μόνο το nickname σου: Είσαι που είσαι "νερουλός", έχεις από πάνω και γένια που τσιμπάνε... Αλλαξε το σε "Stereomoustache" και αμέσως θα δεις προκοπή...

Ο Σαρκ Σατ μόλις έμαθε την πρόθεσή σου να αυτοκτονήσεις για να γλιτώσεις από τα δίχτυα του, εξέφρασε την πρόθεσή του να σε καταπλακώσει με μία κοτρόνα για να μην μπορέσεις ποτέ να ξεφύγεις από την επιρροή του. Αλλωστε, το πετρωμένο φυγείν αδύνατον...

ON THE AIR

Αγαπητό "PC Master", Θα ήθελα αρχίζοντας να σου μεταφέρω τους πιο εγκάρδιους χαιρετισμούς από όλο το "ιπτάμενο" προσωπικό της 114th Virtual Tactical Fighting Wing "Wings Of Fury".

Οι συστάσεις είναι πλέον περιττές, αλλά απλά και μόνο για το τυπικό μέρος της υπόθεσης να υπενθυμίσω ότι η 114 είναι μία από τις ελάχιστες εικονικές μοίρες που υπερασπίζονται στο διαδίκτυο εδώ και χρόνια με απόλυτη επιτυχία το CyberFIR Αθηνών. Απόδειξη αυτού οι εννέα νικηφόρες μάχες της μοίρας έναντι διάφορων "εισβολέων".

Καταρρίπτουμε με χαρακτηριστική ευκολία οτιδήποτε ιπτάμενο μας "μπει στο μάτι" ή μας ενοχλήσει και μετά, φυσικά, κάνουμε τις απαραίτητες διευκρινιστικές ερωτήσεις...

Επειδή, μετά από τρία περίπου χρόνια εξαντλητικού κυνηγιού "ιπτάμενων στόχων" οι "κακοί" έχουν γίνει ελάχιστοι και το επάγγελμα του "διαδικτυακού ιπτάμενου" περνάει μία κρίση, αποφασίσαμε να επεκτείνουμε το πεδίο δράσης μας και σε αεροπλάνα σαφώς παλαιότερης τεχνολογίας, όπως το A6M Zero, P-51 Mustang, Bf-109... Μεγάλωσε, όπως είναι επόμενο, και η λίστα των flight simulators που χρησιμοποιούμε. Πλέον υπάρχει πληθώρα παιχνιδιών, τόσο για το "ρομαντικό" του είδους (Janes World War II Fighters, Microsoft Combat Flight Simulator I & II, European Air War, Fighter Squadron: Screamin Deamons Over Europe και σύντομα το IL-2) όσο και για το λάτρη της ταχύτητας και των πολλών Gs (Janes F/A-18, Janes USAF, Janes IAF, Janes Fighters Anthology, Falcon 4, Flanker 2).

Μέσα στο πλαίσιο του γενικού αυτού εκσυγχρονισμού, άρχισαν εργασίες και στη βάση μας (http://fly.to/114th ή http://www.geocities.com/vet_114th/index.html)! Πού να χωρέσουν τόσα πολλά αεροπλάνα σε τόσα λίγα hangars.... Θέλαμε περισσότερα, πώς να το κάνουμε δηλαδή ! Το μόνο που μας απασχολεί, είναι το πού θα βάλουμε τα αεροπλανοφόρα....

Καλώ όλους όσοι ενδιαφέρονται να καταταγούν στην 114η να απευθυνθούν στο πλησιέστερο στρατολογικό γραφείο και να πάρουν φύλλο πορείας για την 114η! Προσοχή όμως, θέλουμε πιλότους αποφασισμένους για αερομαχίες και ένδοξες στιγμές και όχι "πιλότους της καρέκλας και του καναπέ". Η καθημερινή συμμετοχή, όσο αυτό είναι δυνατόν, είναι προϋπόθεση για κάποιον που ενδιαφέρεται να καταταγεί!

Δυστυχώς πρέπει να σας αφήσω γιατί μόλις με ειδοποίησαν από το ραντάρ ότι δύο εχθρικά αεροσκάφη εισέβαλαν στο CyberFIR Αθηνών και πρέπει να δώσω scramble!

Virtual Πτέραρχος Δημήτριος "Vet" Βερνής

Υ.Γ. 1: Μανώλη, καλά είσαι; Χάθηκες και σταματήσαμε να πληρώνουμε "σπασμένα" Eurofighters από κακές προσγειώσεις! LOL!

Υ.Γ. 2: Είπαμε: http://fly.to/114th μην ξαναρωτάτε....

Υ.Γ. 3: Για αυτό το ένθετο αφιέρωμα στην 114η που είχαμε πει, τι θα γίνει, βρε παιδιά; Εχουμε και άλλες προσφορές, hehehehe !

Υ.Γ. 4: Δώστε αύξηση στον Μανώλη, αλλά όχι στις ώρες εργασίας!!!



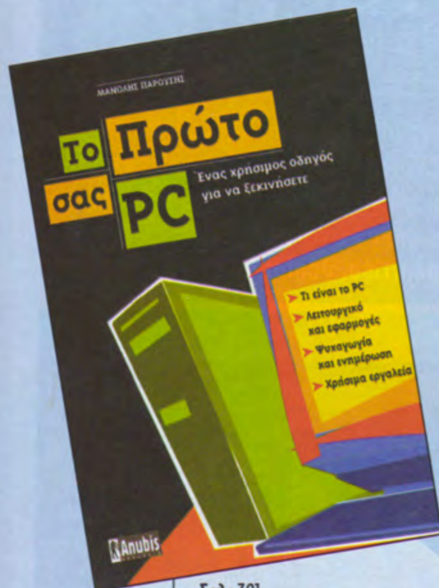
Πτέραρχέ μου,
Φυσικά και φροντίσαμε αμέσως για την ικανοποίηση των - δίκαιων ως το κόκκαλο- αιτημάτων σου, όπως θα διαπιστώσαν άπαντες οι ενδιαφερόμενοι διαβάζοντας το πρώτο τεύχος του νέου μας περιοδικού "Power Gamer". Ο σμηνίτης Φουρνιστάκης στέλνει από το Ουζμπεκιστάν, όπου βρίσκεται για ειδικής σημασίας δημοσιογραφική αποστολή, τους θερμότερους και συντροφικότερους χαιρετισμούς του. Επίσης του δώσαμε και αύξηση, όχι στις ώρες εργασίας για να είμαστε απόλυτα σύμφωνοι με τις επιταγές σας, αλλά στις ώρες πτήσης: Πλέον θα παίρνει για review 7-8 τίτλους το μήνα, ώστε να μην παραπονιέται κάθε τόσο πως του μένει ελεύθερος χρόνος, κάτι ολωσδιόλου ανεπίτρεπτο για έναν συντάκτη του "PC Master". Fly high!

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΙ ΑΛΛΟΙ ΜΕ ΜΑΣΤΙΓΙΑ...

Hallo "PCM" Αγαπητέ Vantor, Το γράμμα αυτό το στέλνω σε απάντηση στο γράμμα της Κατερίνας, τεύχος 135, στο οποίο έθαβε τον αγαπητό Βασίλη Τουλιά, αλλά επίσης εκθείαζε το RUNE ως το καλύτερο 3D-action-adventure όλων των εποχών. Δεν λέω, καλό παιχνίδι αλλά λογαριάζε χωρίς το ξενοδόχο. Προσωπικά, έχω παίξει όλα τα τέτοιου τύπου παιχνίδια (αν και adventuras) και βρίσκω κατά πολύ ανώτερο το Indy and the Infernal machine. Είναι το καλύτερο από κάθε άποψη. Οχι μόνο γιατί έχει τον Indy, έναν από τους πιο αγαπημένους ήρωες, αλλά και επειδή διαθέτει τα καλύτερα επίπεδα και γρίφους. Μακάρι όλα τα action games να ήταν σαν κι αυτό. Το αποτέλεσμα από αυτό το γράμμα είναι Τουλιάς-Rangar=0-5, Τουλιάς-Indy 10-0 (και λίγα λέω). Λοιπόν αυτά. Keep up the good work. Το νέο "PCM" είναι φανταστικό!

Νέες κυκλοφορίες

από την  Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ



Σελ.: 301
Κωδικός: EB-00-331
ISBN: 960-306-284-7
Τιμή: 16.43€/5.600 δρχ.



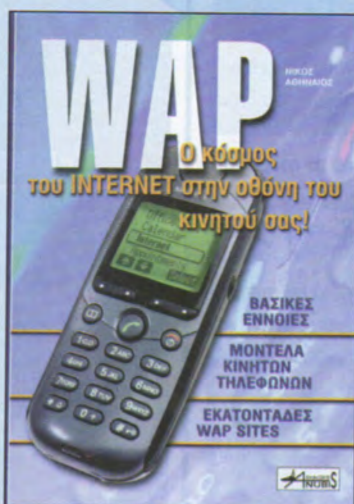
Σελ.: 224
Κωδικός: EB-00-336
ISBN: 960-306-290-1
Τιμή: 19.96€/6.800 δρχ.



Σελ.: 259
Κωδικός: EB-00-337
ISBN: 960-306-297-9
Τιμή: 19.37€/6.600 δρχ.



Σελ.: 143
Κωδικός: EB-00-319
ISBN: 960-306-274-X
Τιμή: 11.15€/3.800 δρχ.



Σελ.: 226
Κωδικός: EB-00-318
ISBN: 960-306-273-1
Τιμή: 12.91€/4.400 δρχ.



Σελ.: 331
Κωδικός: EB-00-333
ISBN: 960-306-296-0
Τιμή: 21.42€/7.300 δρχ.

Για παραγγελίες συμπληρώστε το κουπόνι της Anubis Collection που εσωκλείεται στο περιοδικό.



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Αλληλογραφία

Υ.Γ.1: Πατρίκο, το Indy club είναι θυμωμένο μαζί σου γιατί χρησιμοποιείς το μαστιγιό σου μόνο για να ταλαιπωρείς τους άθλιους συντάκτες και όχι για τον πραγματικό σκοπό του που είναι οι ΑΡΧΙσυντάκτες.

Υ.Γ. 2: INDIANA JONES RULEZ! BYE!!!!!!!

Bill Lykos

Αγαπητέ Bill,

Διέβλεψα αμέσως από τις πρώτες κιόλας γραμμές του e-mail σου πως είσαι πράκτορας του Πατρίκου, ωστόσο στο τέλος το απέδειξες μόνος σου κι έτσι δεν χρειάζεται πλέον να μπω στον κόπο να ξεσκεπάσω τους βρωμερούς σκοπούς σου. Οσο για το Indy club, τι ξέρουν αυτοί και ο ήρωάς τους από μαστίγια; Δευτεράντζες είστε, καλά μου παιδιά. Αν ποτέ αποφασίσετε να δείτε στην πράξη μανούβρες που έμειναν στην ιστορία του μαστιγίου, όπως "πιάνω συντάκτες στον αέρα", "το λάσο και το γράσο", "η θηλιά του Καφούρου", "μαστίγωσέ με, Βάντορά μου, ν' αγιάσω" και το περίφημο "nine tails guardian trick", έλα μία βόλτα από τα γραφεία και σου εγγυώμαι πως θα απολαύσεις ό,τι καλύτερο έχει να προσφέρει η σύγχρονη τεχνική του μαστιγώματος από έναν μαιτρ του είδους. Χαιρετίσματα στο γερο-Indy και πες του να προσέχει τα ποντίκια, γιατί ένα δάγκωμα στην ηλικία του θα μπορούσε να αποβεί μοιραίο...

ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΛΟΓΟΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΠΙΣΤΟΛΗ

Αγαπητό "PC Master",

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω για αυτό θα πρέπει να επισημάνω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο σου.

Οι λόγοι που σου γράφω είναι οι εξής τέσσερις:

1) Θα έπρεπε να καταργηθεί ή έστω να μειωθεί η στήλη UTOPIA. Πιστεύω ότι δεν ενδιαφέρει πολλούς από τους αναγνώστες του περιοδικού και καταλαμβάνει άσκοπα πολλές σελίδες. Ομως, για ασφαλέστερα συμπεράσματα καλό θα ήταν να συμπεριλάβετε ένα ερωτηματολόγιο μαζί με το επόμενο τεύχος του περιοδικού.

2) Θα έπρεπε οι συντάκτες, και κυρίως ο κ. Τσουρινάκης, να μη δημοσιεύουν screenshots από το φινάλε των παιχνιδιών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα reviews των AMERZONE, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND και REAL MYST. Επίσης ο κ. Τσουρινάκης πολλές φορές στα άρθρα του αφιερώνει πολύτιμο χώρο για το "Αρχίζοντας την περιπέτεια". Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα reviews του στο τεύχος Ιανουαρίου.

3) Θα έπρεπε να δημιουργηθεί μία στήλη ανάλογη με την ADVENTURE & RPGs UPDATE (η οποία είναι πολύ ενδιαφέρουσα) για τα strategies και τα action games.

4) Τέλος, θα ήταν ενδιαφέρον να κάνετε ένα αφιέρωμα στα παιχνίδια που έχουν αφήσει εποχή.

Υ.Γ. 1: Απευθύνομαι στην "ακατονόμαστη" η οποία είχε το θράσος στο τεύχος Ιανουαρίου να κακολογήσει τον Βασίλη (τον Τουλιά). Ηθελα να 'ξερα με τι κριτήρια επιλέγει τα παιχνίδια. Μήπως επέλεξε το RUNE μόνο και μόνο για να βλέπει τη "σωματάρα" του Ragnar;

Τότε της προτείνω το τρομερό και ανεπανάληπτο "LULOS 2".

Υ.Γ. 2: STAR WARS και ξερό ψωμί!!!

Υ.Γ. 3: Συγχαρητήρια σε συντάκτες οι οποίοι δεν φοβήθηκαν να επικρίνουν παιχνίδια όπως τα DIABLO 2 και FIFA 2001.

Υ.Γ. 4: Ελπίζω σε δημοσίευση.

Υ.Γ. 5: Keep up the good work!

Φιλικά,

ELPOLO

Φίλε μας,

Να είσαι απόλυτα σίγουρος πως θα μελετήσουμε προσεκτικά τις προτάσεις σου. Οσο για την "Utopia", πάντως, υπάρχουν αρκετοί που θα διαφωνούσαν μαζί σου...

Λίστα InterNet Cafés του PC master CD-ROM



Αν είστε ιδιοκτήτης Internet cafe και θέλετε να σας καταχωρίσουμε στη λίστα των Net cafes του "PC Master", παρακαλώ επικοινωνήστε με τον κ. Ψαρρή στο τηλέφωνο 9238672-5 ή στο e-mail: psarriso@compupress.gr



49 Marni & Veranzerou Str.
104 38 Athens Greece
Tel.: 5227717 e-mail.: info@mocafe.gr

Internet
NETWORK GAMES
Δωρεάν Καφές!
Cyberian MONKEY
Internet Café
Δροσίνη 14, Κηφισιά
(01)62.33.831

HYPER CORNER

"CYBERING... SINCE 1995"

Internet Cafe

102, Ag. Ioannou str., 153 42 Ag. Paraskevi, Athens
Tel.: 6009442, Fax: 6015981



ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΚΩΝ 4
(πίσω από τα YBONNH STORES και τον Κωτσόβολο)
Τηλ.: 9680620 www.xplorer.gr
E-mail: info@xplorer.gr
Leased line 144kbps

net mania INTERNET CAFE
Www.netmania.gr
Fast Internet access
Word Processing
Image editing
Printing
CD Recording
Scanning
Video conferencing
Multiplayer gaming
Web Design
INTERNET
CAFE
ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΟ Internet ΓΙΝΕΤΑΙ...
MANIA!
Βασιλέως Παύλου 135, Καστέλλα, Πειραιάς Τηλ. 41.02.638 e-mail: netmania@internet.gr



PATISION 46, MUSEUM, ATHENS,
Tel.: 8833418

www.museumcafe.gr
e-mail: museum_net_cafe@yahoo.com

bitsandbytes
INTERNET POINT / GAMING ROOM

www.b-and-b.gr

Internet Point -50 PCs-

Ακαδημίας 78, 106 78
Τηλ.: 3822545-6, 3306590

ATHENS INTERNET
C@fe4U

44, Ippokratous Str.
Tel./Fax: 3611981
www.cafe4u.gr, e-mail:cafe4U@mail.com

FAST CONNECTION

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Δημήτρη Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr

BLAIR WITCH 2

Είδος Θρίλερ/Τρόμου
Σκηνοθεσία
Joe Berlinger
Σενάριο
Joe Berlinger,
Dick Beebe
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Tristen Skylar (Tristen), Stephen Barker Turner (Stephen), Jeffrey Donovan (Jeffrey), Kim Director (Kim), Erica Leerhsen (Erica), Lanny Flaherty (Sheriff Cravens)

Το "Blair Witch Project" που είχαμε παρακολουθήσει στις κινηματογραφικές αίθουσες περίπου πριν από έναν χρόνο πήγε πολύ καλά εισπρακτικά, με συνέπεια να ακολουθήσει το sequel που παρουσιάζουμε εδώ. Οι κριτικές που διαβάσαμε κάνουν λόγο για μία από τις πιο τρομακτικές ταινίες των τελευταίων χρόνων, η οποία θα κάνει τον Εξορκιστή (θεωρείται ένα από τα αντιπροσωπευτικότερα δείγματα του είδους) να ωχριά μπροστά της. Η φιλοσοφία του έργου έχει αλλάξει εντελώς. Θυμηθείτε ότι ο τρόμος που ενέπνεε η πρώτη ταινία βασιζόταν ακριβώς στο τι μπορούσε να φανταστεί κάθε θεατής που την παρακολουθούσε. Δεν υπήρχαν ξεκάθαρες σκηνές, ενώ σε όλες τις επίμαχες φάσεις απλώς προσπαθούσες να μαντέψεις τι ακριβώς συναντούσαν κάθε φορά οι ήρωες της ταινίας από τον τρόμο που ήταν ζωγραφισμένος στα πρόσωπά τους. Ακόμα και οι σκηνές των θανάτων των παιδιών ήταν αμφιλεγόμενες. Ισως, τελικά, εκεί να βασίστηκε η μεγάλη επιτυχία της ταινίας.



Το "**Blair Witch 2**" έχει διαλέξει άλλον δρόμο στο συγκεκριμένο τομέα. Ετσι, όταν κάποιος χαρακτήρας πεθαίνει, η όλη "διαδικασία" παρουσιάζεται ξεκάθαρα στην οθόνη μας και τίποτα δεν αφήνεται στη φαντασία και την κρίση του θεατή. Πρόκειται γενικά για ένα κλασικό αμερικανικό splatter, μία ταινία δηλαδή που περιέχει σκηνές άγριων φόνων και αίματος. Ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός ότι το σενάριο της ταινίας χρησιμοποιεί ως δεδομένο την ύπαρξη της πρώτης ταινίας για να δημιουργήσει και πάλι μία αρκετά πιστευτή αίσθηση στο θεατή. Οσον αφορά στο στόρι, αυτό έχει ως εξής:

Ο Jeff (**Jeffrey Donovan**) ζει στο Burketsville, ένα μέρος κοντά στο Blair, όπου γυρίστηκε η πρώτη ταινία της σειράς. Ο εν λόγω κύριος εκμεταλλεύεται εμπορικά την επιτυχία που είχε το Blair Witch Project, πουλώντας καπελάκια, μπλουζάκια και διάφορα άλλα τέτοια "σουβενίρ" με τη στάμπα της ταινίας. Εκτός από αυτό σκέφτεται να διοργανώσει και μία εκδρομή για όσους ενδιαφέρονται να περάσουν μία νύχτα στο σπίτι όπου έγιναν τα γυρίσματα της πρώτης ταινίας. Τέσσερα άτομα δηλώνουν συμμετοχή για την εκδρομή. Οι δύο πρώτοι είναι ο Stephen (**Stephen Barker Turner**) και η Tristen (**Tristen Skylar**), ένα νεόπλουτο νεαρό ζευγάρι, που σκοπεύουν να γράψουν ένα βιβλίο για το φόβο και τον αποκρυφισμό και πιστεύουν πως θα εμπνευστούν από το ταξίδι. Επίσης, μία νεαρή κοπέλα με το όνομα Erica (**Erica Leerhsen**), που ισχυρίζεται πως είναι μάγισσα, ενώ η παρέα ολοκληρώνεται με μία ακόμη κοπέλα, την Kim (**Kim Director**), που απλώς συμμετέχει γιατί της άρεσε πολύ η ταινία. Φθάνοντας στο σπίτι, στήνουν κάμερες παντού με σκοπό να καταγράψουν οτιδήποτε ασυνήθιστο φανεί. Αργότερα την ίδια μέρα καταφτάνει ακόμη ένα γκρουπ ατόμων που έχουν έρθει για τον ίδιο λόγο με τους πρωταγωνιστές του έργου. Ο Stephen σκαρφίζεται φανταστικές ιστορίες περί φαντασμάτων και μαγισσών για να φοβίσει τους νεοφερμένους και να τους ξεφορτωθεί. Το σχέδιό του τελικά πιάνει. Η παρέα, χαρούμενη που ξαναβρήκε την ησυχία της, κάνει ένα παρτάκι στο δάσος δίπλα στο σπίτι. Το βράδυ περνάει ήσυχα, αλλά το άλλο πρωί τα παιδιά διαπιστώνουν με οργή πως όλες οι κάμερες είναι διαλυμένες ή έχουν χαθεί. Το μυαλό όλων πάει στο γκρουπ των ατόμων που διώξανε χθες. Είναι όμως έτσι τα πράγματα ή κάτι άλλο συμβαίνει; Νομίζω, όμως, πως έχω ήδη αποκαλύψει αρκετά για την υπόθεση, οπότε σταματάω εδώ. Η ταινία θα αποτελέσει χαράς ευαγγέλιο για τους λάτρεις του είδους, στους οποίους και προτείνεται ανεπιφύλακτα. Τώρα, όσον αφορά στους υπόλοιπους, καλύτερα να διαλέξουν κάποιο άλλο έργο. Τι θα λέγατε για το "Chicken Run" ίσως;





Οι κριτικές κάνουν λόγο για μία από τις πιο τρομακτικές ταινίες των τελευταίων χρόνων.







OSCAR 2001

Ανακοινώθηκαν και φέτος οι υποψηφιότητες για τα Oscar 2001. Λόγω έλλειψης χώρου, θα σας παρουσιάσουμε μόνο τις σημαντικότερες από αυτές: καλύτερης ταινίας, πρώτου και δεύτερου ανδρικού ρόλου, πρώτου και δεύτερου γυναικείου ρόλου καθώς και σκηνοθεσίας.

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΤΑΙΝΙΑ

CHOCOLAT, CROUCHING TIGER: HIDDEN DRAGON
ERIN BROCKOVICH, GLADIATOR, TRAFFIC

ΠΡΩΤΟΣ ΑΝΔΡΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ

Javier Bardem, Russell Crowe,
Tom Hanks, Ed Harris,
Geoffrey Rush

ΠΡΩΤΟΣ ΓΥΝΑΙΚΕΙΟΣ ΡΟΛΟΣ

Joan Allen, Juliette Binoche
Ellen Burstyn, Laura Linney
Julia Roberts

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΑΝΔΡΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ

Jeff Bridges, Willem Dafoe
Benicio Del Toro,
Albert Finney, Joaquin Phoenix

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΓΥΝΑΙΚΕΙΟΣ ΡΟΛΟΣ

Judi Dench, Marcia Gay Harden
Kate Hudson, Frances McDormand
Julie Walters

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ

BILLY ELLIOT, CROUCHING TIGER: HIDDEN DRAGON
ERIN BROCKOVICH, GLADIATOR, TRAFFIC

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Αλήθεια, πόσοι από εσάς δεν έχουν δει τις δύο κλασικές ταινίες του **Arnold Schwarzenegger** "Terminator" και "Terminator 2"; Φαντάζομαι όχι πολλοί. Οι δύο αυτές ταινίες σημείωσαν πάρα πολύ μεγάλη επιτυχία όταν προβλήθηκαν. Η δεύτερη μάλιστα ταινία της σειράς είχε εντυπωσιάσει το κοινό χάρη στα τρομερά ψηφιακά εφέ που είχαν χρησιμοποιηθεί και δημιουργηθεί, φυσικά, με τη χρήση υπολογιστή. Η τρίτη συνέχεια της ταινίας βρίσκεται ακόμα στα σκαριά, ενώ ο σκηνοθέτης της δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα! Παρ' όλα αυτά ήδη βρήκαμε πολλά στοιχεία για αυτήν στο Διαδίκτυο, ακόμα και ένα site που έχουν δημιουργήσει fans της σειράς. Το σίγουρο είναι, πάντως, πως ο σκηνοθέτης των δύο προηγούμενων επιτυχιών, James Cameron, αρνήθηκε να συμμετάσχει στο τρίτο μέρος της σειράς. Σε αυτό το τρίτο φιλμ θα παρακολουθήσουμε για άλλη μία φορά τις μάχες μεταξύ της ανθρωπότητας και των "έξυπνων" ρομπότ του δικτύου Skynet. Ο κεντρικός πρωταγωνιστής θα είναι και πάλι ο John Connor, που τον υποδύεται ο **Edward Furlong**. Πρόκειται για τον άνθρωπο που γνωρίζει το μυστικό για να καταστρέψει τα Cyborgs που θα κατακτήσουν την ανθρωπότητα στο μέλλον. Η ιστορία περιστρέφεται και πάλι γύρω από το ίδιο μοτίβο. Δύο Cyborgs στέλνονται από το μέλλον πίσω στο παρελθόν. Ο σκοπός τους; Εντελώς αντίθετος. Ο Schwarzenegger θα παίζει και πάλι το ρόλο του "καλού" Cyborg, όπως ακριβώς και στη δεύτερη ταινία της σειράς, με πρωταρχικό σκοπό να προστατέψει πάση θυσία τον Connor από τον άλλο "κακό" Cyborg. Η πρωτοτυπία έγκειται στο γεγονός πως ο κακός αυτή τη φορά θα είναι γυναίκα! Πρόκειται για ένα νέο Cyborg, που θα διαθέτει πολλές και εντυπωσιακές ιδιότητες. Μερικές από αυτές θα είναι η δυνατότητα να γίνεται αόρατη κατά βούληση, να λιώνει και να μετατρέπεται σε κάποια άλλη μορφή ζωής, ακόμα και να παίρνει τη μορφή κάποιου από τους εχθρούς της. Ακούγοντας όλα αυτά, μπορούμε από τώρα να φανταστούμε τις ομηρικές μάχες που θα διεξαχθούν στην οθόνη μας. Στο ρόλο της νέας και όμορφης αντιπάλου του Arnold η Famke Janssen, ενώ ο κωδικός του νέου Cyborg θα είναι T-1G. Η παρουσία της μητέρας του Connor στην ταινία, **Linda Hamilton**, δεν είναι ακόμη σίγουρη. Επίσης, σε διάφορα reviews που διαβάσαμε υπάρχει γενικώς ανησυχία για την απουσία του Cameron από αυτήν την ταινία. Όπως και να 'χει, το σίγουρο είναι πως η ταινία θα αποτελέσει άλλη μία μεγάλη επιτυχία για τον Αυστριακό ηθοποιό. Μείνετε, λοιπόν, συντονισμένοι και θα επιστρέψουμε στην πολύ σημαντική αυτή κυκλοφορία όταν θα έχουμε περισσότερα στοιχεία στα χέρια μας.



Η πρωτοτυπία της ταινίας έγκειται στο γεγονός πως ο κακός αυτή τη φορά θα είναι γυναίκα!



Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ LEGEND OF THE PROPHET & THE ASSASSIN

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC MULTIMEDIA

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Το ιδανικό περιβάλλον εργασίας, σύμφωνα με το φίλο της στήλης Gonik. Πάντα τέτοια (το χαρτί πού είναι;)...

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

10 ΒΑΘΜΟΙ

R	A	D	A	R	Q	W	E	R	T	F	G	B	F	C	I	K	O	L	P
A	W	S	C	V	I	K	G	N	I	F	E	I	R	B	E	D	N	O	I
E	T	I	K	O	L	P	A	M	E	L	A	S	I	N	A	S	S	O	S
G	F	T	J	K	L	C	G	A	B	R	I	I	E	L	K	J	H	R	G
E	C	R	I	B	A	A	S	D	F	G	H	J	N	B	V	C	X	Z	B
M	A	R	W	T	H	R	O	T	T	L	E	C	D	V	C	D	S	Z	O
E	M	G	V	E	U	B	V	H	G	I	K	L	O	T	G	D	W	S	G
L	P	A	B	V	C	D	G	F	G	B	A	I	R	T	O	A	I	R	E
E	A	X	C	N	M	I	E	R	T	Y	U	I	F	I	K	L	N	A	Y
N	I	E	R	G	F	H	U	D	F	L	I	R	O	E	D	C	G	I	D
E	G	F	N	G	I	K	C	A	I	B	R	E	E	H	J	K	M	N	O
P	N	V	O	R	E	A	B	V	T	R	T	D	S	A	V	C	A	X	P
O	R	D	G	D	W	R	E	E	B	I	E	O	V	C	G	F	N	D	E
P	E	N	G	A	G	E	G	R	G	E	N	C	L	A	K	I	O	L	E
I	P	A	O	L	A	R	A	G	O	F	E	S	T	I	V	A	L	K	H
S	O	S	A	R	A	S	A	E	R	I	H	K	J	O	P	R	G	F	D
A	N	O	I	T	A	G	I	V	A	N	C	V	B	N	R	O	M	K	L
N	E	R	G	B	A	I	R	T	O	G	R	O	U	N	D	A	T	S	U
T	I	G	I	A	G	I	A	M	O	Y	T	I	N	K	A	L	I	U	P
T	E	W	S	F	A	D	S	E	F	G	N	T	S	D	R	G	F	D	A

Θέμα: Τα Flight Combat Simulations

1 RADAR
2 TEWS (TACTICAL ELECTRONIC WARNING SYSTEM)
3 TSD (TACTICAL SITUATION DISPLAY)
4 ATTITUDE DIRECTOR (DISPLAY)
5 TACAN
6 HUD FLIR
7 BRIEFING
8 DEBRIEFING
9 CAMPAIGN
10 THROTTLE
11 NAVIGATION
12 FRIEND OR FOE
13 AIR TO GROUND
14 AIR TO AIR
15 ENGAGE
16 WINGMAN
17 AWAC
18 BOGEY DOPE
19 TARGET
20 AUTO PILOT
21 DOG FIGHT

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ποια λέξη υπάρχει στο επάνω μέρος της σελίδας 108 του τεύχους 107 του "PC Master";

1	2	3	4	5	6	7	8

1 **Θα υποδυθεί τη Lara Croft στο επερχόμενο Tomb Raider: The Movie.**
- S. Angelina Jolie
- V. Victoria Adams
- F. Aleka Papariga

2 **Πώς ονομάζεται ο κακός στο Unbreakable;**
- T. Mr Glass
- G. Elija Wood
- A. Mr Porcelain

3 **Ο συντάκτης της στήλης "New Millennium"**
- R. Vantor
- D. Γιώργος Κράτσας
- W. Βαγγέλης Κράμπης

4 **Νέο περιοδικό από τους συντελεστές του "PC Master"**
- E. Tutti
- X. Γαιόραμα
- A. Hot Games

5 **Το θέμα του κόμιξ στο τεύχος Ιανουαρίου 2001 του "PCM".**
- F. Η κοκκινοσκουφίτσα
- T. To Blair Witch Project
- B. To Army Of Darkness

6 **Ποιος συντάκτης προτιμάει να είναι κόκκινος (από την ντροπή προφανώς) ή "χλωμός";**
- A. Ο Γιάννης Καλοσκάμπης
- B. Ο Νίκος Κόντης
- E. Ο Δημήτρης Ιωαννίδης

7 **Σύμφωνα με την Αντζελα αυτός που δεν κάνει λάθος είναι:**
- G. Ασφαλτος
- H. Πεζοδρόμιο
- I. Μαζούτ

8 **Ενα μυθικό έπος που διαβάζεται μονομιάς...**
- Y. Tigana
- N. Platini
- O. Mekelele

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







AMERICAN MCGEE'S ALICE — **FREEDOM: FIRST RESISTANCE** — **AIRFIX DOGFIGHTER** — **X-PLANE** — **OPSYS**

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμμμουμουμουχμχχμχμμ...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Υπάρχουν δύο δωμάτια, το Α και το Β, που δεν είναι πολύ μακριά το ένα από το άλλο και δεν μπορείς να δεις τι γίνεται από το ένα στο άλλο. Βρίσκεστε στο δωμάτιο Α, όπου υπάρχουν τρεις διακόπτες. Ενας από αυτούς ανάβει μία λάμπα στο δωμάτιο Β. Πώς θα μάθετε ποιος από τους τρεις διακόπτες ανοίγει τη λάμπα στο δωμάτιο Β, πηγαίνοντας μόνο μία φορά στο δωμάτιο Β;

Απ.: ____________________

Διαιρέστε τον αριθμό των κλεφτών του Αλί Μπαμπά με τον αριθμό των τετράδυμων, αφαιρέστε τον αριθμό των εποχών και προσθέστε τον αριθμό των ημερών που χρειάστηκε ο Θεός για να δημιουργήσει τον κόσμο. Ο αριθμός είναι το...;

Απ.: ____________________

Ποδοσφαιρικό

Ηταν, που λέτε, μια μέρα στην ζούγκλα όλα τα ζώα και παρακολουθούσαν το All Star Game ποδοσφαίρου. Οι All Star των εντόμων (συμμετέχοντος και του περιβόητου μέρμηγκα Μήτσου) εναντίον των All Star των ζώων (ο λαγός ήταν τραυματίας από το ξύλο που είχε φάει από το λιοντάρι). Το σκορ στο πρώτο ημίχρονο ήταν ... "τσόντα": 25-0 υπέρ των θηλαστικών. Το δεύτερο ημίχρονο άρχισε με μια αλλαγή στην ομάδα των εντόμων. Η σαρανταποδαρούσα μπήκε στη θέση της μέλισσας. Και το ματς άλλαξε τελείως μορφή...

Η ομάδα των εντόμων κέρδισε, τελικά, με 25-26, έχοντας σκόρερ με 25 γκολ τη σαρανταποδαρούσα και 1 γκολ από το κολίμπρι (από ασίστ της σαρανταποδαρούσας). Στο τέλος του αγώνα, στη συνέντευξη Τύπου, όλοι εξυμνούσαν την εκπληκτική τεχνική κατάρτιση της σαρανταποδαρούσας, την ανίκητη ντρίπλα της, το μοναδικό κοντρόλ της.

Γιατί δεν χρησιμοποιήσατε τη σαρανταποδαρούσα από την αρχή του αγώνα; ρώτησε ένας δημοσιογράφος τον προπονητή της ομάδας των εντόμων (τον πατέρα του Μήτσου).

Κοιτάξτε, είναι σίγουρα ο καλύτερος ποδοσφαιριστής στον κόσμο. Είναι ο Μαραντονοπελέ μας! Ομως, η καημένη κάνει δέκα ώρες να φορέσει τα παπούτσια της...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 137. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Μαρτίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάνη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 15η Μαρτίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 140. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Ιουνίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την Despec Multimedia.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 134 | 15 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Εμφανίζεται και στο Baldur's Gate II, αρκετά πιο αδύναμος όμως σε σχέση με το πρώτο.

1	2	3	4	5	6
D	R	I	Z	Z	T

1 Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο URL;

- D. Uniform Resource Locator.
- G. ...Ust Re Lele (με αγγλικούς χαρακτήρες δεν θεωρείται βρισιά, έτσι;).
- A. Unidentified Rolling Log.

2 Ποια είναι η ιδιομορφία της Athletic Bilbao στα Championship Manager και στον ποδοσφαιρικό κόσμο γενικότερα;

- A. Εχει "μαφιόζο" πρόεδρο.
- P. Η εμφάνισή της θυμίζει ουράνιο τόξο.
- R. Δεν αγοράζει ποτέ μη Βάσκους ή μη βασκικής καταγωγής παίκτες.

3 Εικονίζεται στο πίσω μέρος του sleeve του Basketball Manager και κάτω από τα τέσσερα screenshots.

- B. Μία μπάλα μπάσκετ.
- H. Το λογότυπο της Icehole.
- I. Ενα αθλητικό παπούτσι (μάλλον Converse).

4 Τι σημαίνει το TEWS στα flight simulators της Jane (και όχι μόνο);

- Z. Tactical Electronic Warning System.
- J. Tactical Elerian War Secret.
- K. Τίποτα το σπουδαίο.

5 Ποια η σχέση μεταξύ των Joneleth και Bodhi στο Shadows of Amn;

- J. Είναι αντρόγυνο.
- Z. Είναι αδέρφια.
- X. Καμία.

6 Φονικός συνδυασμός εξοπλισμού στο Master of Orion II.

- T. High Energy Focus, Hyper X Capacitors, Achilles Targeting Unit.
- U. Battle Scanner, Inertial Stabilizer, Troop Pods
- V. Scout Lab, Energy Absorber, Inertial Nullifier

XMM!

• Ο Βάγγος και η Βάγγαινα ήταν ρόλοι σε θεατρική παράσταση.

Οι νικητές κερδίζουν από ένα αντίτυπο του παιχνιδιού "Pandora's Box" & "Classic Games"

- ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, *ΠΕΥΚΗ*
- ΛΕΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ, *ΘΕΣ/ΝΙΚΗ*
- ΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ ΚΛΕΩΝ, *ΖΩΓΡΑΦΟΥ*
- ΚΟΡΦΙΑΤΗΣ ΧΑΡΗΣ, *ΝΙΚΑΙΑ*
- ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, *ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ*
- ΚΑΤΣΕΝΗ ΕΙΡΗΝΗ, *ΑΘΗΝΑ*
- ΤΣΩΛΗΣ ΗΛΙΑΣ, *ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ*
- ΚΑΤΡΑΜΑΤΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, *ΘΕΣ/ΝΙΚΗ*
- ΒΙΔΑΛΗΣ ΦΡΑΓΚΙΣΚΟΣ, *ΤΗΝΟΣ*
- ΙΩΑΝΝΑ ΣΥΡΕΓΓΕΛΑ, *ΑΘΗΝΑ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001



REAL MYST



LAST KINGDOM



SQUAD LEADER



HEROES CHRONICLES

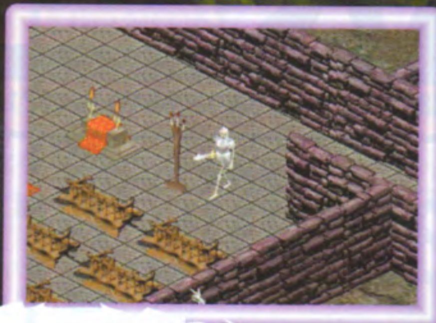
ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

W	E	A	K	E	N	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	M	R	N	B	W
A	S	B	L	O	O	D	G	O	L	E	M	Y	U	I	O	E	H	O	K
Q	W	E	T	W	A	M	P	L	I	F	Y	D	A	M	A	G	E	N	M
A	B	S	E	S	D	F	G	H	W	J	K	I	O	L	H	G	B	E	V
S	O	T	R	N	L	M	J	U	I	K	I	W	F	G	D	A	W	A	B
X	N	G	R	B	I	V	T	G	D	H	A	H	J	K	L	D	R	R	N
V	E	C	O	N	F	U	S	E	T	R	N	A	S	W	F	N	G	M	O
B	S	G	R	A	E	E	R	E	N	H	O	V	B	C	X	O	F	O	I
T	P	A	C	V	T	R	E	B	T	S	I	A	K	B	R	S	G	R	S
S	I	B	E	S	A	T	A	W	H	I	S	W	K	O	T	I	N	O	O
I	R	R	E	W	P	G	R	A	R	I	I	G	F	N	W	O	G	F	L
S	I	I	F	A	F	A	F	A	F	A	V	A	E	E	A	P	A	F	P
E	T	E	L	I	T	E	E	F	C	A	M	D	O	W	W	W	I	F	X
R	W	L	E	R	I	P	E	S	E	T	I	A	F	A	K	A	D	E	E
R	Q	W	E	R	S	V	B	I	K	A	D	E	L	L	A	S	V	A	E
E	F	G	N	E	E	W	I	T	M	A	E	R	W	L	A	I	K	O	S
W	V	W	N	Q	W	E	R	N	I	W	K	J	N	I	V	K	O	L	P
O	B	O	B	N	M	J	O	Z	A	S	I	K	U	E	R	T	G	F	R
L	B	G	D	E	C	R	E	P	I	F	Y	R	R	I	O	P	K	J	O
E	R	T	P	O	I	S	O	N	N	O	V	A	B	N	W	H	J	K	C

The 4th Coming

Το πρώτο on-line RPG στην Ελλάδα!!!





Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.

Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.

Ηρθε το 3° νησί







Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.

Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.

Εσύ τι περιμένεις για να μπεις στον φανταστικό κόσμο του "The 4th Coming";

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

www.t4c.gr

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!



Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

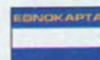
Νέες Κυκλοφορίες

Τηλ.: 01-3801487, 3801761, Fax: 01-9216847, 9242219, E-mail: anubis@compupress.gr

www.anubis.gr

Πιστωτικές κάρτες:











✦ Μόλις κυκλοφόρησε

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Δίκτυα • Internet

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900	20,25
281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500	16,14
310	Internet για γυναίκες ✦	153	1.900	5,58
311	Internet για παιδιά ✦	160	1.900	5,58
312	Internet για άντρες ✦	146	1.900	5,58
313	Internet για νέους ✦	150	1.900	5,58
161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.500	16,14
204	Surfing στο Internet	364	4.400	12,91
219	World Wide Web Directory	519	9.900	29,05
322	Αναζητήσεις στο web	148	3.800	11,15
318	WAP: Ο κόσμος του Internet στην οθόνη του κινητού σας ✦	226	4.400	12,91
231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800	11,15
205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800	11,15
283	Internet Explorer 5	208	3.800	11,15
320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800	14,09
288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.400	12,91
289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.400	12,91
291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.800	11,15
319	ICQ 2000 ✦	134	3.800	11,15
260	Intranets	360	6.500	19,08
235	Modems από το Α ως το Ω	140	3.800	11,15
060	Αντίστροφη μέτρηση	286	4.200	12,33
339	ISDN		-Υπό έκδοση-	
354	Η ροζ πλευρά του Internet		-Υπό έκδοση-	

Λειτουργικά συστήματα

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
326	Windows Millennium edition ✦	506	6.800	19,96
327	Μάθετε τα... Windows Millennium edition... σε μία εβδομάδα! ✦	242	4.400	12,91
297	Windows 2000 Professional	496	6.800	19,96
307	Μάθετε τα... Windows 2000 Professional... σε μια εβδομάδα!	191	4.400	12,91
279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400	12,91
273	Μάθετε τα... Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400	12,91
243	Η Βίβλος των Windows 95	731	9.900	29,05
193	Windows 95	367	4.400	12,91
150	Unix	836	9.900	29,05
093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.800	11,15
202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.400	12,91

Πακέτα εφαρμογών

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900	29,05
252	Microsoft Office 97	406	5.200	15,26

Επεξεργαστές κειμένου

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800	19,96
308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	195	4.400	12,91
248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	311	4.800	14,09

Λογιστικά φύλλα

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300	21,42
309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	257	4.400	12,91
249	Microsoft Excel 97	245	4.800	14,09

Βάσεις δεδομένων

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800	19,96
255	Microsoft Access 97	266	6.200	18,20











ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ

Παρουσιάσεις

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400	12,91

Γραφικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
333	Flash 4 ✦	331	7.300	21,42
298	AutoCAD 2000 ✦	453	6.800	19,96
264	AutoCAD 14 για Windows	391	6.800	19,96
246	Μάθετε το... AutoCAD 13 c4... σε μια εβδομάδα!	270	4.400	12,91
300	3D Studio MAX 3 ✦	416	9.900	29,05
277	3D Studio MAX 2.5	647	9.900	29,05
259	Μάθετε το... 3D Studio MAX... σε μια εβδομάδα!	260	4.400	12,91
265	Lightwave	110	3.800	11,15
299	CorelDRAW 9 ✦	416	6.800	19,96
269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.900	29,05
270	Μάθετε το... CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	383	5.500	16,14
292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400	12,91
351	Photoshop 6	-Υπό έκδοση-		

Ηλεκτρονική τυπογραφία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
329	QuarkXPress 4 για Windows και Macintosh ✦	256	6.100	17,90
048	QuarkXPress 3.32 για Windows και Macintosh	273	5.500	16,14

Προγραμματισμός

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
334	Προγραμματίστε με τη Visual C++ ✦	307	6.800	19,96
337	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 6 ✦	259	6.600	19,37
336	Δημιουργήστε την πρώτη σας web page σε ένα Σαββατοκύριακο ✦	224	6.800	19,96
268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800	17,02
237	Η HTML στην πράξη	378	6.800	19,96
217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800	11,15
240	SQL Structured Query Language	227	6.200	18,20
176	Cobol Ansi 85	512	6.800	19,96
241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.500	16,14

Παιχνίδια

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
332	Baldur's Gate II: Ο πιο πλήρης οδηγός στρατηγικής ✦	274	5.900	17,31
330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής ✦	223	4.900	14,38

Γενικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
331	Το πρώτο σας PC ✦	301	5.600	16,43
263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200	18,20
286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800	17,02
209	Μικρό λεξικό πληροφορικής	105	3.800	11,15
091	Γνωριμία με... τον κόσμο των Fractals	203	4.400	12,91
225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.500	19,08

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ - BUSINESS

Νέα οικονομία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
323	WAP για επιχειρήσεις ✦	145	3.800	11,15
303	Τεχνικές αναζήτησης επιχειρηματικών πληροφοριών στο Διαδίκτυο ✦	212	3.800	11,15
302	Μάρκετινγκ στο Διαδίκτυο: Μεθοδολογία και πρακτική ✦	102	3.800	11,15
301	Στρατηγικές για την είσοδο μιας εταιρείας στο Διαδίκτυο ✦	138	3.800	11,15
324	Τα πάντα για το... e-Travel ✦	328	5.600	16,43
325	e-Auctions: Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες	-Υπό έκδοση-		
341	Διαφήμιση στο Διαδίκτυο	-Υπό έκδοση-		

ΠΟΛΙΤΙΚΗ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
304	Πρόταση-πρόγραμμα για μία δυνατή και καλύτερη Ελλάδα	365	5.200	15,26
079	Η διάλυση της Γιουγκοσλαβίας	190	3.500	10,27

ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Ψυχολογία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
266	Εσείς και τα αδέλφια σας	279	4.400	12,91

Γενικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
338	Οράματα του Μέλλοντος ✦	489	7.600	22,30

ΜΕΤΑΦΥΣΙΚΗ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
321	Τα κεκρυμμένα ✦	611	5.600	16,43
295	Έχουν έρθει!	300	4.800	14,09
287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900	14,38
142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900	34,92

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
315	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Α'): Το Δέντρο του Καλοκαιριού	425	5.200	15,26
316	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Β'): Η Περιπλανώμενη Φλόγα	371	5.200	15,26
317	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Γ'): Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος ✦	528	6.200	18,20
275	Tigana - Τόμος Α'	442	5.200	15,26
276	Tigana - Τόμος Β'	312	4.600	13,50
284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Α'	312	4.600	13,50
285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Β'	316	4.600	13,50
345	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Α'	-Υπό έκδοση-		
346	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Β'	-Υπό έκδοση-		
347	Τρέμω στο άγγιγμά σου: 22 ιστορίες σεξ και τρόμου	-Υπό έκδοση-		
348	The Dark Elf Trilogy – Homeland	-Υπό έκδοση-		
349	The Dark Elf Trilogy – Exile	-Υπό έκδοση-		
350	The Dark Elf Trilogy – Sojourn	-Υπό έκδοση-		
352	The Sarantine Mosaic (Book I): Sailing to Sarantium	-Υπό έκδοση-		
353	The Sarantine Mosaic (Book II): Lord of Emperors	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – The Crystal Shard	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy –The Halfing's Gem	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – Streams of Silver	-Υπό έκδοση-		

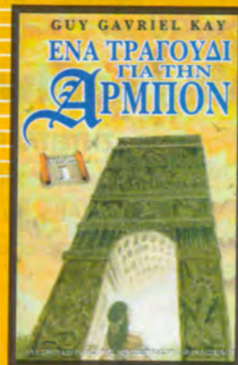
MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000	26,41
021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000	26,41
022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000	26,41











Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ τα παιχνίδια GTA, Rayman, Pokemon, Euro 2000, Tarzan, Driver, Resident Evil 2 και Perfect Weapon. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σιρανίδης Νίκος
Τηλέφωνο (0351) 75288

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original σε χαμηλές τιμές τα Amerzone, Riven, Gabriel Knight 3, Overseer, Pandora Directive, Larry 7 κ.ά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παπαδάκης Γιώργος
Τηλέφωνο 6433264, 0945-297627
e-mail maiden_g13@hotmail.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το UFO: Enemy Unknown αυθεντικό, με ή χωρίς το κουτί του. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Χριστοφοράκης Γιώργος
Τηλέφωνο 8082572, 0977-087552
e-mail katergaris@ironmaiden.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα Tiberian Sun, Star Trek: New worlds, Call to Power και Dark Reign. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σακαρίκος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο 6923773

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα παιχνίδια, Tomb Raider III προς 5.000 δρχ. και The Legend of the Prophet and the Assasin προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Μοντεσάτος Νίκος
Τηλέφωνο (0661) 42802

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games και programs στην τιμή των 2.000 δρχ. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Εξίδης Κώστας
Τηλέφωνο 0977-197160

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια PC games, όπως τα Deus Ex, Diablo II, Star Wars Force Commander, από 3.000 έως 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο 2133075

Hardware

ΖΗΤΕΙΤΑΙ PCI κάρτα γραφικών με video-in και το JAMI της AIBS LABS. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Λεοντιάδης Θωμάς
Τηλέφωνο 0946-192527, 5741923
e-mail marvel_tomix@hotmail.com

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ EDO RAM, 2 SIMMs των 72 επαφών, των 8MB και άνω έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σαρτζετάκης Νίκος
Τηλέφωνο 2623019
e-mail p3000102@dias.aueb.gr

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επειγόντως σκληρός δίσκος οποιασδήποτε χωρητικότητας σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Καριπίδης Πέτρος
Τηλέφωνο (0463) 81505

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Aythentic AMD με ηχεία, ποντίκι, οθόνη χωρίς πληκτρολόγιο. Τιμή 100.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Δημητρακόπουλος Θανάσης
Τηλέφωνο 4966440

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ mainboard Elite P6BX-At, Pentium II 400MHz, 128MB RAM 100MHz, HDD QF 8,4GB AATA 66, V550 16MB AGP TV-Out, SB 256 Live, Pioneer 40x, 180000 οθόνη. Οθόνη Info-Quest καινούρια 100.000 δρχ. Ολα μαζί 260.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αγγελίδης Γρηγόριος
Τηλέφωνο 9323893

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium III 733MHz, 256MB RAM, 32MB 3D Card, Recorder 8x, DVD 12x, CD-ROM 52x, Disk Drive, Modem 56K, Hard Disk 20,4GB 7.200 rps, SoundBlaster Live, 17" οθόνη. Τιμή 500.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Τριανταφύλλου Χρήστος
Τηλέφωνο (031) 447171

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Cyrix 6x86, 48MB RAM, FDD, 1,5GB Hard Disk, SoundBlaster pro, 2 κάρτες γραφικών (Voodoo και Matrox Power Graphics Millenium), CD-ROM Hitachi 12x. Τιμή 100.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Καράπαπας Χρήστος
Τηλέφωνο (031) 319340

ΠΩΛΕΙΤΑΙ DVD-ROM 6x μαζί με τους drivers του σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Λαμπόβας Νίκος
Τηλέφωνο 2814973

Διάφορα

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ GLMame 32 emulator, τελική έκδοση 036 Final που κάνει χρήση OpenGL, και το Open-GL και Front End για MAME 32. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Μουλακάκης Παντελής
Τηλέφωνο (081) 251559

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............................. ΠΟΛΗ.............................. Τ.Κ..............................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.............................. ΗΛΙΚΙΑ..............................

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.............................. ΗΛΙΚΙΑ..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............................. ΠΟΛΗ.............................. Τ.Κ..............................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.............................. ΤΗΛΕΦΩΝΟ..............................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.............................. ΥΠΟΓΡΑΦΗ..............................

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.800 δρχ. - 5.3 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............................. ΠΟΛΗ.............................. Τ.Κ..............................

ΗΛΙΚΙΑ.............................. ΤΗΛ.............................. E-MAIL ADDRESS..............................

ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com

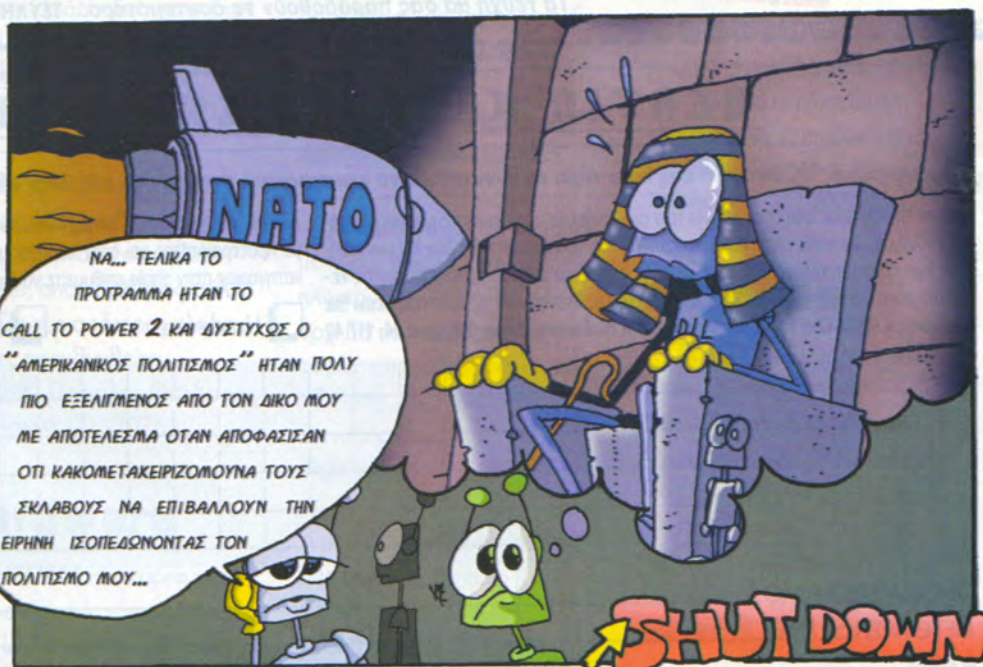
CALL TO NATO











ALTER
CHANNEL
ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΗ ΖΩΗ ΜΑΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ ΕΩΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
16:00-18:00



Κάντε delete σε όλα τα άλλα και...
"ανεβάστε" στην οθόνη της τηλεόρασής σας: ALTER CHANNEL!
Γνωρίστε τους ΧΑΚΕΡΣ, τους φανατικούς λάτρεις του διαδικτύου.
Η πληροφορική, το internet, τα multimedia
και οι νέες τεχνολογίες, χωρίς ερωτηματικά και αινίγματα.
Ιδέες και προτάσεις για έξυπνες αγορές.
Όλος ο κόσμος της υψηλής τεχνολογίας γίνεται δικός σας!
Απογεύματα επικοινωνίας κάθε μέρα,
από Δευτέρα έως και Παρασκευή 16:00 - 18:00
με τους Χάκερς, στο ALTER CHANNEL.

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS



H.P.
OMNI BOOK XE 3

Intel P III 700MHz
64MB RAM
10GB HDD
14 TFT XGA color
DVD 8x
Fax/Modem 56K
Li-on Battery
WIN 98 Preloaded

749.000
ή **80.900** x 12 μήνες*





COMPAQ
Presario 100

AMD K6 533MHz 3D
12,1" Color Display
64MB RAM up to 128MB
5GB HDD - Windows 98
V-90 Fax/Modem 56K
CDR 24x Standard/USB
Exit

399.000
ή **43000** x 12 μήνες





DELL
Latitude C600

Intel P III 700MHz
128MB RAM
10GB HDD
14,1 XGA TFT
DVD-ROM + FDD
Ethernet + Fax/Modem
Li-on, 2,4kgr

999.000
ή **109.000** x 12 μήνες





EXPERT Professional

Intel Pentium III Processor 800MHz FCPGA
Motherboard με VIA APOLLO
64MB RAM up to 1GB/10GB HDD UDMA66
52x CD-ROM Drive/8MB AGP με επιταχυντή 3D
17" (1.280x1.024) Color Monitor/128bit Sound Card
1,44FDD/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

319.000
ή **34.000** x 12 μήνες





EXPERT Plus

Intel Celeron Processor 633MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium III Processor
32MB RAM up to 512MB/7.5GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB/AGP SVGA Card
Monitror 15" (1.280x1.024)/
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

219.000
ή **25.000** x 12 μήνες





EXPERT Professional II

Intel Celeron Processor 733MHz FCPGA
Motherboard BX up to Pentium III
32MB RAM up to 512MB/7.5GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB AGP SVGA Card
Monitor 15" (1.280x1.024)
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

239.000
ή **26.800** x 12 μήνες





Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ.: 38.15.931, FAX: 38.15.905
ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ.: 51.53.388, FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗ ΓΛΥΦΑΔΑ
• Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ.: 89.86.321-3



ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤΕΡΑ, ΤΕΤΑΡΤΗ: 9:00 - 17:00, ΤΡΙΤΗ, ΠΕΜΠΤΗ, ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 9:00 - 20:00, ΣΑΒΒΑΤΟ: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ